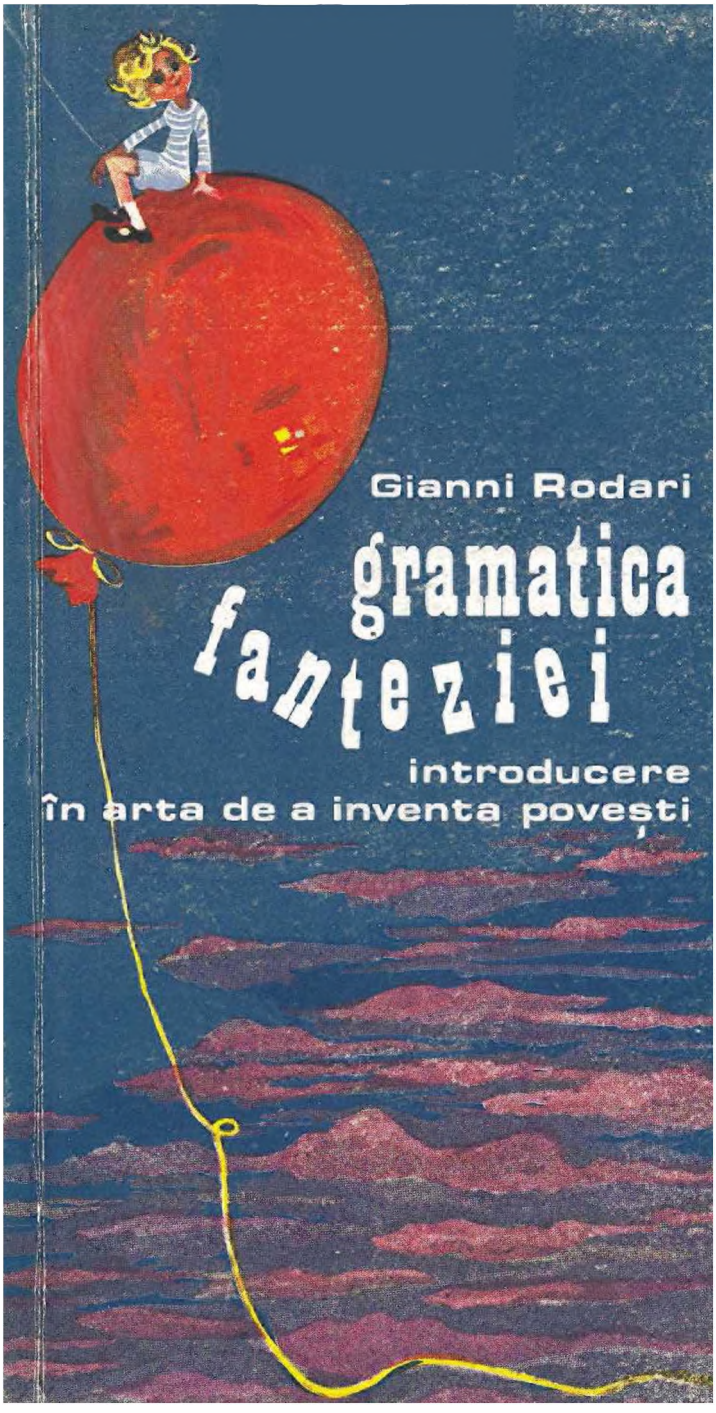

Gianni Rodari

gramatica fanteziei

introducere în arta de a inventa povești

GIANNI RODARI

gramatica fanteziei

Introducere în arta de a inventa povești

Traducere:
GHEORGHE ANCA

EDITURA DIDACTICĂ ȘI PEDAGOGICĂ, BUCUREȘTI, 1980

7
2
9
3
3
3
7
8
1
4
7
0
4
7
9
2
5
8
0
3
5
10
10
12
15
19
21
24
27
10
16
20
26
29

Coperta: *Octavia Ţarălungă*

Traducere după:
Gianni Rodari

Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie

Piccola Biblioteca Einaudi, 221

Copyright © 1973 Giulio Einaudi editore s.p.a., Torino
Terza edizione

SUMAR

1. Prefață 7
2. Piatra în lac 12
3. Cuvîntul „Ciao" 19
4. Binomul fantastic 23
5. Lumină și pantofi 28
6. Ce s-ar întîmpla dacă... 33
7. Bunicul lui Lenin 37
8. Prefixul arbitrar 38
9. Greșeala creativă 41
10. Jocuri vechi 44
11. Utilitatea lui Giosuè Carducci 47
12. Construcția unui „Limerick" 50
13. Construirea unei ghicitori 54
14. Falsa ghicitoare 57
15. Basmele populare ca materie primă 59
16. Greșind poveștile 62
17. Scufița roșie în elicopter 65
18. Poveștile pe dos 68
19. Ce se întîmplă după 70
20. Salată de povești 73
21. Basme copiate 75
22. Cărțile lui Propp 80
23. Franco Passatore „pune cărțile în poveste" . 90
24. Basm în cheie obligată 92
25. Analiza Befanei 95
26. Omulețul de sticlă 99
27. Planul Bill 101
28. A mînca și „jocul de-a mîncatul" 104
29. Povești la masă 107
30. Călătorie în jurul casei mele 110
31. Jucăria cu personaj 116
32. Marionete și păpuși 120
33. Copilul ca protagonist 126
34. Povești tabu 129

35. Pierino și lutul 134
36. Povești pentru a rîde 140
37. Matematica poveștilor 145
38. Copilul care ascultă povești 150
39. Copilul care citește benzi desenate 155
40. Capra domnului Séguin 159
41. Povești pentru joacă 164
42. Dacă bunicul devine un pisoi 169
43. Jocuri în pădurea de pini 172
44. Imaginație, creativitate, școală 179
45. Fișe 190
Novalis 190
Dubla articulație 191
„Cuvîntul care joacă" 192
Despre gîndirea „în perechi" 194
Înstrăinarea 194
„Percepția subliminală" 194
Fantezie și gîndire logică 195
Ghicitoarea ca formă de cunoaștere 196
Efectul de amplificare 198
Teatrul copiilor 198
Merceologie fantastică 200
Ursul de cîrpă 200
Un verb pentru a ne juca 202
Poveștile matematicii 203
Apărarea „motanului încălțat" 204
Activitate expresivă și experiență științifică . 208
Artă și știință 208

Oraşului Reggio Emilia

1. PREFAȚĂ

În iarna anului 1937-38, la recomandarea unei învățătoare, soție a unui polițist, am fost angajat să predau italiana copiilor unor evrei originari din Germania care credeau — aveau să creadă numai cîteva luni — că aflaseră în Italia un refugiu împotriva persecuțiilor rasiale. Trăiam împreună cu ei într-o fermă pe colinele de lîngă lacul Maggiore. Cu copiii lucram de la șapte la zece dimineața. Restul zilei îl petreceam umblînd prin crînguri și citindu-l pe Dostoievski. Cît a ținut, a fost o perioadă frumoasă. Am învățat puțină germană și m-am consacrat cărților scrise în limba aceea, cu pasiunea, dezordinea și voluptatea care-i aduc celui ce studiază foloase de o sută de ori mai mari decît o sută de ani de școală.

Într-o zi, în *Fragmentele* lui Novalis (1772—1801), am găsit o cugetare care spune: „Dacă am avea și o Fantastică, așa cum avem o Logică, ar însemna că s-a descoperit arta descoperirii". Era foarte frumos. Aproape toate *Fragmentele* lui Novalis sînt la fel de frumoase, aproape toate conțin sclipiri extraordinare.

Cîteva luni mai tîrziu, luînd contact cu operele suprarealiștilor francezi am crezut a găsi, în modul lor de a lucra, însăși „Fantastica" în căutarea căreia pornise Novalis. E foarte adevărat că părintele și profetul suprarealismului scrisese, chiar în primul manifest al mișcării: „Viitoarele tehnici suprarealiste nu mă interesează". Dar între timp prietenii săi, scriitori și pictori, născociseră destule tehnici de genul acestora. După ce evreii mei

au pornit din nou în căutarea altei patrii, eu am ajuns să predau la școala elementară. Trebuie să fi fost un învățător foarte slab, prost pregătit pentru munca mea, deși în minte mi se învălmășeau toate, de la lingvistică indoeuropeană la marxism (cavalerul* Romussi, directorul Bibliotecii municipale din Varese, deși portretul ducelui** era atîrnat vizibil deasupra biroului său, îmi dădea întotdeauna, fără să stea pe gînduri, orice carte pe care i-o ceream, cu formalitățile de rigoare): aveam în minte tot felul de lucruri, în afară de școală. Poate că totuși nu am fost un învățător plictisitor. Istoriseam copiilor, în parte din simpatie, în parte din dorința de a mă juca, povestiri fără cea mai mică urmă de legătură, nici cu realitatea, nici cu bunul simț, și pe care le născoceam servindu-mă de „tehnicile" promovate și totodată discreditate de Breton*** ...

Pe vremea aceea am dat unui modest maculator titlul pompos de *Caiet de fantastică*, notînd în el nu povestirile pe care le istoriseam, ci modul în care se năștea artificiile pe care le descopeream, sau credeam că le descopăr, pentru a da viață cuvintelor și imaginilor.

Toate acestea au fost mult timp uitate și îngropate pînă cînd aproape din întîmplare, în jurul anului 1948, am început să scriu pentru copii. Atunci mi-am amintit și de „Fantastica", pe care am dezvoltat-o pentru a-mi fi de folos în acea nouă și neprevăzută activitate. Numai lenea, o anumită incapacitate de a-mi organiza sistematic munca și lipsa timpului m-au împiedicat să vorbesc despre ea în public pînă în 1962, cînd am publicat

---

* În Italia se mai păstrează încă obiceiul ca persoanele distinse cu decorații să li se citeze gradul ordinului (cavaler, comandor etc.). (Toate notele de la subsol aparțin traducătorului).

** Benito Mussolini.

*** André Breton (1896—1966) a fost tocmai „părintele" suprarealismului la care se referă autorul în pagina precedentă.

în cotidianul roman „Paese Sera“ un *Manual pentru a inventa povești*“, în două foiletoane (9 și 19 februarie).

În acele articole, păstram o distanță cuviincioasă față de conținutul lor, închipuindu-mi că am primit de la un tînăr om de știință japonez, pe care îl cunoscusem la Roma în timpul Olimpiadei, un manuscris conținînd traducerea în limba engleză a unei mici opere care ar fi fost publicată la Stuttgart, în 1912, de editura Novalis, avînd ca autor un improbabil Otto Schlegel — Kamnitzer, iar ca titlu: „Grundlegung zur Phantastik — Die Kunst Maerchen zu schreiben“, adică „Fundamente pentru o fantastică — Arta de a scrie povești“. În cadrul acestei ficțiuni nu tocmai originale expuneam, sub o formă cînd serioasă, cînd glumeață, cîteva tehnici de invenție simple: aceleași pe care apoi, ani de-a rîndul, le-am popularizat în toate școlile unde am fost să spun povești și să răspund la întrebările copiilor. Totdeauna există un copil care întreabă: „Cum faci ca să născocești povești“? și acest copil merită un răspuns cinstit.

Am reluat subiectul mai tîrziu, în „Jurnalul părinților“, pentru a sugera cititorilor modalitatea de a imagina singuri „povești pentru clipa cînd urează noapte bună“ („Ce se întîmplă dacă bunicul devine pisoi“, decembrie 1969; „O porție de povești“, ianuarie—februarie 1971; „Povestiri ca să rîdem“, 1971).

Poate că fac rău dînd atîtea amănunte. Pe cine pot interesa ele vreodată? Totuși îmi place să le înșir unul după altul ca și cum ar fi importante. Cititorul să țină seamă că eu joc acum jocul acela pe care psihologia convențională îl numește „Uite, mamă, ce bine merg fără mîini“. E totdeauna atît de frumos să te lauzi cu ceva...

De la 6 la 10 martie 1972, la Reggio Emilia, fiind invitat de primărie, am avut o serie de întîlniri cu vreo cincizeci de profesori din școli pentru copii mici (fostele grădinițe), din

școli elementare și medii și am prezentat, sub o formă concluzivă și oficială, ca să zic așa, toate armele mele profesionale.

Trei lucruri mă fac să-mi amintesc săptămîna aceea ca pe una din cele mai frumoase ale vieții mele. Primul este faptul că afișul difuzat cu acea ocazie de organele comunale anunța cu litere mari titlul „Întîlniri cu Fantastica" iar eu am putut astfel citi, pe zidurile încremenite ale orașului, acel cuvînt ce-mi ținea tovărășie de treizeci și patru de ani. Al doilea fapt este înștiințarea cuprinsă în același afiș că „înscrierile" se limitau „la cincizeci": un număr mai mare de auditori ar fi transformat, evident, întîlnirile în conferințe, care nu ar fi fost utile nimănui; anunțul părea, însă, să exprime teama că la chemarea „Fantasticei" mulțimi de nestăpînit ar fi năvălit să ia cu asalt sala în care se ținea întrunirea, amenajată în fosta sală de gimnastică a pompierilor, împodobită cu coloane de fier pictate în violet. Era ceva emoționant. Al treilea motiv de încîntare, cel mai substanțial, consta în posibilitatea ce mi s-a oferit atunci de a medita pe-ndelete și sistematic, cu control permanent asupra discuției și experienței, nu numai asupra funcției imaginației și asupra tehnicilor care o stimulează, ci și asupra modului de a comunica toate acele tehnici, de a face, de exemplu, din ele un instrument pentru educația limbajului copiilor (dar nu numai atît...).

La sfîrșitul acelui „Scurt curs" am ajuns să dispunem de textul unui număr de cinci discuții, grație magnetofonului, care le înregistrase și răbdării unei dactilografe.

Cărticica pe care o prezint acum nu este decît o reelaborare a conținutului discuțiilor de la Reggio Emilia. Ea nu reprezintă — este de astă dată cazul s-o precizez — nici încercarea de a întemeia cu rigoare științifică o „Fantastică" gata de a fi predată și studiată în școli, ca geometria, nici o teorie completă a imaginației și a invenției, pentru care ar trebui capa-

citați mai înalte și un om mai puțin ignorant decît mine. Nu este nici măcar un „studiu". Nu știu bine ce ar putea să fie cu adevărat. În ea se vorbește de unele moduri de a inventa povești pentru copii și de a ajuta copiii să-și imagineze singuri povești; dar cine știe cîte alte moduri nu s-ar putea găsi și descrie. Aici este vorba numai de invenția prin mijlocirea cuvintelor și se sugerează doar, dar fără a se aprofunda ideea, că tehnicile ar putea fi ușor transferate în alte limbaje, din moment ce o povestire poate fi istorisită de un singur narator sau de un grup, dar poate și deveni teatru sau intrigă pentru un spectacol de păpuși, sau poate să se dezvolte într-o „bandă desenată"*, într-un film, să fie imprimată pe bandă magnetică și trimisă prietenilor; aceste tehnici ar putea să-și găsească loc în orice fel de jocuri de copii, dar asupra acestui punct s-a spus prea puțin.

Cărticica, sper, poate fi la fel de utilă tuturor celor ce cred în necesitatea de a asigura imaginației locul cuvenit în educație; tuturor celor care au încredere în capacitatea creatoare a copilului; celor care știu ce valoare de eliberare poate avea cuvîntul. „Toți oamenii să folosească cuvintele în toate modurile" mi se pare un bun motto, cu frumoasă rezonanță democratică. Nu pentru ca toți să devină artiști, ci pentru ca nimeni să nu fie sclav.

---

* „Bandă desenată" cu explicațiile scrise în „norișorii de fum".

2. PIATRA ÎN LAC

O piatră aruncată într-un lac stîrnește cercuri concentrice care se lărgesc pe suprafața apei, legînd în mișcarea lor, la distanțe diferite, cu efecte diferite, nufărul și trestia, bărcuța de hîrtie și barca pescarului. Obiecte ce stăteau acolo fiecare închis în sine, în pacea ori în somnul lui, sînt parcă rechemate la viață, obligate să reacționeze, să intre în legătură unele cu altele. Alte mișcări individuale se propagă în adîncime, în toate direcțiile, în timp ce piatra se prăvălește răscolind alge, speriind pești, pricinuind într-una noi tulburări moleculare. Cînd atinge apoi fundul, atît mîlul, izbește obiectele ce zăceau uitate acolo, dintre care unele sînt scoase la iveală, altele acoperite pe rînd cu nisip. Nenumărate evenimente (sau microevenimente) se succed într-un timp foarte scurt. Desigur, chiar dacă avea timpul necesar și dorința de a o face, tot nu le-ai putea înregistra pe toate, fără omisiuni.

Tot astfel, un cuvînt, aruncat în minte la întîmplare, produce valuri la suprafață și în adîncime, provoacă o serie infinită de reacții în lanț, antrenînd în căderea sa sunete și imagini, analogii și amintiri, sensuri și vise, într-o mișcare ce interesează experiența și memoria, fantezia și inconștientul și care e complicată de faptul că mintea însăși nu asistă pasivă la reprezentație, ci intervine continuu pentru a accepta și respinge, a uni și a cenzura, a construi și a distruge.

Iau drept exemplu cuvîntul „piatră". Căzînd în minte, acesta atrage după sine, sau iz-

beşte, sau evită, în sfîrşit se pune în contact în chipuri diferite cu toate cuvintele care încep cu *p*, dar nu continuă cu *ia*, precum „păpădie", „pace", „pumn", cu toate cuvintele care încep cu *pia*, ca „piază", „piaţă" „piaţal", „piaţist", „piaţetă", cu toate cuvintele care rimează în atră, ca „şatră", „vatră", „latră", „natră", „tatră", „idolatră" cu toate cuvintele care-i stau alături, în depozitul lexical, ca semnificaţie: „bolovan", „marmoră", „cărămidă", „rocă", „tuf", „travertin", „gresie", „granit" etc.

Acestea sînt asociaţiile mai leneşe. Un cuvînt izbeşte un altul prin inerţie. E greu ca aceasta să fie îndeajuns spre a isca scînteia (dar nu se ştie niciodată).

Cuvîntul, între timp, se precipită în alte direcţii, se afundă în lumea trecutului, scoate la iveală prezenţe din adîncuri. Din acest punct de vedere, Piatră înseamnă pentru mine Santa Catarina del Sasso, un Sanctuar perpendicular pe lacul Maggiore. Mergeam aici cu bicicleta. Mergeam împreună, Amedeo şi cu mine. Şedeam sub un portic răcoros să bem vin alb şi să vorbim despre Kant. Ne găseam şi în tren, eram amîndoi studenţi navetişti. Amedeo purta o manta lungă albastră. În unele zile sub manta se întrezărea profilul cutiei viorii sale. Mînerul cutiei mele era rupt, trebuia s-o port sub braţ. Amedeo s-a înrolat la vînători de munte şi a murit în Rusia.

Altădată figura lui Amedeo îmi reveni dintr-o „cercetare" asupra cuvîntului „cărămidă", care-mi amintise de cărămidării joase, în cîmpia lombardă, şi de lungi plimbări prin ceaţă sau prin păduri. Amedeo şi cu mine petreceam adesea după-amieze întregi în păduri vorbind despre Kant, despre Dostoievski, despre Montale*, despre Alfonso Gatto**. Prieteniile de la

---

* Eugenio Montale (n. 1896, Geneva), laureat al premiului Nobel pentru literatură, 1976.

** Alfonso Gatto (n. 1909, Salerno), poet, ziarist, pictor italian contemporan.

șaisprezece ani sînt acelea care lasă în viață urmele cele mai adînci. Dar asta nu interesează aici. Interesează să luăm act de felul în care un cuvînt oarecare, ales la întîmplare, poate funcționa ca un cuvînt magic pentru a dezveli cîmpurile memoriei care zăceau sub pulberea timpului.

Nu acționează altfel. Nici savoarea „madeleine"*-ei în memoria lui Proust. Și, după el, toți „scriitorii de memorii" au învățat (chiar prea mult) să asculte ecourile ascunse ale cuvintelor, ale miresmelor, ale sunetelor. Dar noi vrem să inventăm povești pentru copii, nu să scriem povestiri pentru a recupera și salva viața noastră pierdută. Dacă nu cumva și cu copiii, din cînd în cînd, nu va fi distractiv și util a face jocul memoriei. Cutare cuvînt îi va putea ajuta să-și amintească de „atunci cînd ...", să se regăsească în timpul care trece, să măsoare distanța dintre azi și ieri, deși pentru ei, din fericire, există puține „ieri" și nici acelea supraîncărcate.

„Tema fantastică", în acest tip de cercetare care pleacă de la un singur cuvînt, apare cînd se crează apropieri stranii, cînd în complexele mișcări ale imaginilor și-n interferențele lor capricioase iese la lumină o înrudire neprevăzută între cuvinte care aparțin unor lanțuri diferite. „Cărămidă" a adus cu sine: „piramidă", „crisalidă", „pălămidă", „Atlantidă". Cărămidă și Atlantidă ni se prezintă ca o pereche interesantă, chiar dacă nu atît de „frumoasă ca întîlnirea fortuită a unei umbrele și a unei mașini de cusut pe o masă anatomică". În confuza împreunare a cuvintelor evocate pînă aici, „cărămidă" este — față de „piramidă" — ceea ce „piatră" este față de „vatră". Vioara lui Amedeo adaugă probabil un element afectiv și favorizează nașterea unei imagini muzicale.

* O prăjitură denumită astfel: un simbol-cheie, la Marcel Proust, pentru „Căutarea timpului pierdut".

Iată casa de muzică. E făcută din cărămizi muzicale, din pietre muzicale. Pereții ei, bătuți de ciocănele, scot toate sunetele posibile. Știu că un do diez e deasupra divanului, fa-ul mai acut este sub fereastră, podeaua e toată în si bemol major, o tonalitate atîtătoare. E o minunată ușă atonală, electronică; ajunge s-o atingi cu degetul ca să se ivească o întreagă operă ca Nono-Berio-Maderna. Una care să-l entuziasmeze pe Stockhausen (intrînd în imagine pe bună dreptate mai mare ca alții din cauza acelui „haus", „casă", încorporat în nume).

Dar nu e vorba numai de o casă. E o întreagă țară muzicală care conține casa-pian, casa-celestă, casa-fagot. E o țară orchestră. Seara, locuitorii, făcînd să cînte „casele" lor, dau toți împreună, un frumos concert înainte de a merge la culcare. În plină noapte, în timp ce toată lumea doarme, un prizonier cîntă din gratiile celulei sale... etc. Povestea, acum, și-a dat drumul.

Mă gîndesc că prizonierul a intrat în povestire grație rimei „cărămidă"—„firidă", de care nu luasem notă în mod conștient, dar care evident stătea la pîndă. Gratiile, s-ar spune, constituia o consecință evidentă. Dar nu cred. Trebuie să mi le fi sugerat mai curînd amintirea, ivită fugitiv, a titlului unui vechi film: *Firida fără gratii.*

Imaginația poate urma acum o altă cale:

Cad toate gratiile tuturor închisorilor lumii, ies toți.

Chiar și hoții? Da, chiar și hoții. Închisoarea produce hoți. Gata cu închisorile, gata și cu hoții...

Și aici pot nota cum, în procesul aparent mecanic, se imprimă ca într-un tipar, ba chiar modificînd însuși tiparul, ideologia mea. Aud ecoul lecturilor vechi și recente. Lumile celor excluși cer în mod imperios să fie numite: orfelinate, case de corecție, aziluri pentru bătrîni, ospicii, săli școlare. Realitatea năvălește în exercițiul suprarealist. În finalul născocirilor, poate, dacă țara muzicală va deveni o povestire, nu va fi vorba de o închipuire evazivă, ci de un mod de a redescoperi și reprezenta în forme noi realitatea.

Dar explorarea cuvîntului „piatră" nu e în-

cheiată. Trebuie să-l respingem ca organism care are un anumit înțeles și sunet, să-l descompunem în literele lui, să descoperim cuvintele pe care le-am exclus succesiv spre a ajunge la pronunția lui:

Scriu literele una sub alta:

— P
— I
— A
— T
— R
— A

Acum, alături de fiecare literă pot scrie primul cuvînt care-mi vine în minte, obținînd o nouă serie (de exemplu: „prăjitură — iarnă — — apă — toartă — ramură — asta"). Sau pot — va fi mai distractiv — să scriu alături de cele cinci litere cinci cuvinte care să formeze o frază cu sens deplin, astfel:

P — Pe
I — iarbă
A — aleargă
T — trei
R — rățuște
A — albe

N-aș ști ce să mă fac, în acest moment, cu trei rățuște albe în iarbă, dacă nu le-aș folosi pentru a construi un „nonsens" în rimă:

Trei rățuște la plimbare
Măcăiau după mîncare — etc.

Dar nu-i nevoie să te aștepți de la prima încercare la un rezultat cît de cît interesant. Caut o altă serie, cu același sistem:

P — Patru
I — iatagane
A — arogante
T — tresaltă
R — ritmic
A — abracadabrante

Acel „patru" e o prelungire automată a lui „trei" precedent. „Tresaltă" pare impus de „aleargă", dar nu se poate ignora că l-a favorizat și vecinătatea, în această cercetare, cu instrumente muzicale amintite puțin mai sus.

Personal am inventat multe istorisiri plecînd de la un cuvînt ales la întîmplare. O dată, de exemplu, pornind de la cuvîntul „cucchiao" (lingură), am obținut următorul lanț: („lingură — lingou") Cucchiao — Cocchiara (cer scuze pentru această folosire arbitrară, dar nu întru totul, a unui nume ilustru* într-un cîmp care privește și basmele . . .) — albuș de ou — oval — orbită — ou în orbită. Aici m-am oprit și am scris o istorioară intitulată *„O lume într-un ou"*, care se plasează la mijloc de drum între născocirile științifico-fantastice și simpla luare peste picior.

Putem lăsa acum cuvîntul „piatră" în voia sorții sale. Dar să nu ne facem iluzii că i-am epuizat posibilitățile. Paul Valéry spunea: „Nu există nici un cuvînt care să fie înțeles dacă se merge în adînc". Și Wittgenstein: „Cuvintele sînt ca o pojghiță superficială peste o apă profundă". Și chiar așa se caută povestirile: înotînd sub apă.

Cît despre cuvîntul „cărămidă", voi aminti testul american de creativitate, despre care vorbește Marta Fattori în frumoasa ei carte „Creativitate și educație". Copiii sînt invitați, cu acel test, să înșire toate sensurile posibile ale cuvîntului „cărămidă" pe care le cunosc sau reușesc să le imagineze. Poate cuvîntul „cărămidă" să mi se fi impus cu atîta forță pentru că citisem de curînd despre acel test, în acea carte. Din păcate, teste de acest fel nu au drept scop să stimuleze creativitatea copilului, ci doar pe acela de a o măsura pentru a selecționa „pe cei mai tari în imaginație", după cum

---

* Giuseppe Cocchiara, istoric al tradițiilor populare și etnolog italian contemporan.

prin alte teste se selecționează „cei mai buni în matematică". Vor fi avînd și ele utilitatea lor, firește. Dar, în substanță, urmăresc scopuri care depășesc înțelegerea copiilor.

Jocul „pietrei în lac" pe care l-am ilustrat aici pe scurt, dimpotrivă, se mișcă în sens opus: trebuie să servească copiilor, nu să se servească de ei.

3. CUVÎNTUL „CIAO"*

În școlile primare din Reggio Emilia, s-a născut, sînt ani de atunci, „jocul de-a povestirea". Copiii, pe rînd, suie pe un podium, ca pe un fel de tribună, și spun tovarășilor lor, ghemuiți pe pardoseală, o povestire inventată de ei. Învățătoarea o transcrie și copilul e foarte atent s-o facă fără a uita sau schimba ceva. Apoi același copil își ilustrează povestirea cu o pictură mare. În continuare voi analiza una din aceste povestiri spontane. Aici „jocul de-a povestea" este doar premisă pentru tot ce urmează.

După ce-i vorbisem despre modul de a inventa o povestire, pornind de la un cuvînt dat, învățătoarea Giulia Notari, de la școala primară Diana, a întrebat dacă vreun copil se simte în stare să născocească o poveste după acel sistem nou și a sugerat cuvîntul „ciao". Un copil de cinci ani a spus această poveste:

Un copil pierduse toate cuvintele frumoase și-i rămăseseră cele urîte: murdărie, caca, rahat, etc.

Atunci mama lui îl duse la un doctor, care avea mustăți uite-așa de lungi și care zise: deschide gura, scoate limba, uită-te în sus, înăuntru umflă obrajii.

Doctorul spuse că trebuie să meargă să caute în jur un cuvînt bun. Întîi găsi un cuvînt atît (copilul indică o lungime de circa 20 de centimetri) care era „uf", doare rău. Apoi găsi unul atît de lung (circa cincizeci centimetri) care era „descurcă-te", care e tot rău. Pe urmă găsi un cuvințel roz, care era „ciao", îl puse în buzunar, îl duse acasă și învață să spună cuvinte drăguțe și deveni bun.

---

* „la revedere"

În timpul povestirii, de două ori ascultătorii s-au amestecat pentru a reține și dezvolta ideile oferite de povestire.

Prima oară, pe tema cuvintelor „urîte" au improvizat veseli un pomelnic de așa zise „ocări", recitînd întreaga serie a celor pe care le cunoșteau și care fuseseră evocate de cea dintîi. O făceau, firește, cu sfidare, într-un joc eliberator, de un comic escremential, pe care îl cunoaște bine oricine are de-a face cu copiii. Tehnic, jocul asociațiilor se desfășoară pe ceea ce lingviștii numesc „axa selecției" (Jakobson), ca o căutare a cuvintelor învecinate de-a lungul lanțului înțelesurilor. Dar acele cuvinte nu reprezentau o diversiune, o părăsire a temei povestirii; dimpotrivă, o clarificau și-i determinau desfășurarea. În munca poetului, spune Jakobson, „axa selecției" se proiectează pe axa „combinației"; un sunet (o rimă) poate să evoce un sens, o analogie verbală să suscite metafora. Cînd copilul inventează o poveste se întîmplă același lucru. Este vorba de o operație creativă care are și un aspect estetic: aici ne interesează raportul ei cu creativitatea, nu cu arta.

A doua oară ascultătorii l-au întrerupt pe povestitor pentru a dezvolta „jocul de-a doctorul", căutînd variante la tradiționalul „scoate limba". Divertismentul avea aici un dublu sens: psihologic, întrucît servea să dedramatizeze, făcînd comică figura, totdeauna un pic de temut, a doctorului: de întrecere, cine să găsească varianta cea mai surprinzătoare și neașteptată („uită-te înăuntru"). Un astfel de joc este deja teatru, este unitatea minimă a dramatizării.

Dar să revenim la structura povestirii de mai sus. În realitate, aceasta nu se bazează exclusiv pe cuvîntul „ciao", adică pe sensul și pe sunetul său. Copilul care a început povestirea a luat ca temă „cuvîntul ciao", în întregul ei. Iată de ce în imaginația lui nu a predominat — deși în alt moment tocmai acest lucru s-ar fi produs — căutarea de cuvinte apropiate sau

asemănătoare, de situații în care cuvîntul să fi fost folosit într-un fel sau altul: pînă și sensul cel mai simplu, cel de salut, apare — substanțial — refuzat. În schimb, expresia: „cuvîntul ciao" a făcut loc imediat, pe „axa selecției", construcției a două clase de cuvinte: „cuvinte frumoase" și „cuvinte urîte" și succesiv, prin mijlocirea gestului, la alte două clase: a „cuvintelor scurte" și a „cuvintelor lungi".

Acel gest nu e o improvizație, ci o adaptare. Copilul a văzut cu siguranță la TV publicitatea unei firme de caramele în care apar două mîini ce aplaudă și apoi se depărtează, în timp ce, între o mînă și alta, apare o inscripție: numele caramelei pentru care se face reclama. Copilul a pescuit acel gest în memorie și s-a servit de el în chip original și personal. A respins mesajul publicitar, a cules pe cel implicit, nedorit, neprogramat: gestul care măsoară lungimea cuvintelor. Nu putem fi niciodată siguri de ceea ce învață un copil privind la televizor. Și nu trebuie niciodată să subestimăm capacitatea lui de a reacționa creator în fața evidenței.

În povestire intervine, la momentul potrivit, cenzura exercitată de modelul cultural. Copilul numește „urîte" cuvintele pe care în casă a fost învățat să le considere necuviincioase. Părinții sînt aceia care, le fixează ca „urîte". Dar el se află într-o ambianță educativă propice pentru depășirea anumitor condiționări, o școală nerepresivă, unde copiii nu vor fi mustrați sau certați dacă folosesc acele cuvinte. Din acest punct de vedere, rezultatul cel mai extraordinar al povestirii constă în abandonarea finală a categoriilor de cuvinte instituite la început.

Cuvintele „urîte" pe care copilul le întîlnește în căutarea sa — „uf", „descurcă-te" — nu sînt „urîte" în raport cu un model represiv: sînt în schimb cuvinte care îndepărtează, care ofensează pe alții, care nu te ajută să-ți faci prieteni, să stai cu ei, să te joci cu ei. Acestea se opun nu numai cuvintelor „bune" în mod abstract, ci și cuvintelor „drepte și amabile".

Şi iată că s-a născut o nouă clasă de cuvinte, prin care se dezvăluie noi valori pe care copilul le absoarbe în acea şcoală. La acest rezultat a ajuns mintea reacţionînd la propriile imagini, judecîndu-le, guvernînd asociaţiile lor cu contribuţia întregii mici personalităţi în acţiune. Şi e clar pentru ce „ciao" trebuie să fie un „cuvînt roz": rozul e o culoare drăguţă, delicată, neagresivă. Culoarea e o indicaţie de valoare. Totuşi e păcat că n-a fost întrebat copilul: „Pentru ce roz"? Răspunsul său ar fi constituit ceva neaşteptat pentru noi şi care acum este extrem de greu de reconstituit.

4. BINOMUL FANTASTIC

Am văzut născîndu-se tema fantastică — punct de plecare pentru o povestire — dintr-un singur cuvînt. Dar a fost vorba, mai mult ca orice, de o iluzie optică. În realitate nu este de ajuns un pol electric pentru a isca o scînteie. Ne trebuie doi. Cuvîntul singur „acționează" („Buffalo. Și numele acționă... „zice Montale) numai cînd întîlnește un al doilea care îl provoacă, îl constrînge să iasă de pe traiectoria obișnuinței, să-și descopere noi capacități de semnificare. Nu e viață, unde nu e luptă.

Aceasta depinde de faptul că imaginația nu e o facultate oarecare, separată de minte: este mintea însăși, în totalitatea ei, care, aplicată unei activități mai curînd decît alteia, se servește totdeauna de aceleași procedee. Și mintea zămislește în luptă, nu în liniște. A scris Henry Wallon, în cartea sa *Originile gîndirii la copil*, că gîndirea se formează prin perechi. Ideea de „moale" nu se formează înainte sau după ideea de „tare", ci deodată, într-o ciocnire care e o generare. „Elementul fundamental al gîndirii este această structură binară, nu elementele singulare care o alcătuiesc. Perechea, cuplul sînt anterioare elementului izolat".

Așadar, la început a fost opoziția. E de aceeași părere și Paul Klee cînd scrie, în a sa *Teorie a formei și a reprezentării*, că „un concept este imposibil fără opusul său. Nu există concepte de sine stătătoare, ci de regulă «binomuri de concepte»".

O povestire se poate naşte numai dintr-un „binom fantastic",. „Cal-cîine", nu e cu adevărat un „binom fantastic". E o simplă asociaţie în interiorul aceleiaşi clase zoologice. Imaginaţia asistă indiferentă la evocarea a două patrupede. E un acord de terţă majoră, nu promite nimic stimulator.

E necesară o anumită distanţă între cele două cuvinte, trebuie ca unul să fie suficient de străin de celălalt, iar apropierea lor discret insolită, pentru ca imaginaţia să fie constrînsă să se pună în mişcare spre a institui între ele o înrudire, spre a construi un tot (fantastic), în care cele două elemente străine să poată conviețui. De aceea este bine ca alegerea binomului fantastic să fie lăsată la voia întîmplării. Cele două cuvinte să fie dictate de doi copii fără ca unul să ştie ce are de gînd să spună celălalt; trase la sorţi; indicate de un deget care nu ştie să citească în două pagini depărtate ale dicţionarului.

Cînd eram învăţător, trimiteam un copil să scrie un cuvînt pe faţa vizibilă a tablei, în timp ce un alt copil scria un altul pe faţa invizibilă. Micul ritual pregătitor avea importanţa lui. Crea o aşteptare. Dacă un copil scria, în văzul tuturor, cuvîntul „cîine", acest cuvînt constituia de-acum un cuvînt special, gata să facă parte dintr-o surpriză, să se insereze într-un eveniment imprevizibil. Acel „cîine" nu era un patruped oarecare, era deja un personaj aventuros, disponibil, fantastic. Învîrtind tabla, se citea, să zicem cuvîntul „dulap". Un hohot de rîs îl saluta. Cuvîntul „ornitorinc", sau „tetraedru", nu ar fi obţinut un succes mai mare. Acum, un dulap, în sine, nu te face să rîzi, nici să plîngi. E o prezenţă inertă, o banalitate. Dar acel dulap, făcînd pereche cu un cîine, era cu totul altceva. Era o descoperire, o invenţie, un stimul, un excitant.

Am citit, după ani, ceea ce a scris Max Ernst pentru a explica conceptul său de „dezorientare sistematică". El se servea chiar de

imaginea unui dulap, cel pictat de De Chirico în mijlocul unui peisaj clasic, între măslini și temple grecești. Astfel, „scos din cadrul lui", precipitat într-un context inedit, dulapul devenea un obiect misterios. Poate era plin de haine ori poate nu: dar precis era plin de farmec.

Viktor Sklovski descrie efectul „stranietății" (în rusă „ostranenie") pe care Tolstoi îl obține vorbind despre un simplu divan în termenii în care ar vorbi o persoană care n-a văzut niciodată un divan, care să nu-i fi bănuit posibilele sale utilizări.

„În „binomul fantastic" cuvintele nu sînt luate cu semnificația lor cotidiană, ci eliberate din lanțurile verbale din care fac parte zilnic. Acestea sînt „înstrăinate", „de-situate", aruncate unul împotriva altuia, într-un cer niciodată văzut în prealabil. Atunci ne aflăm în condițiile cele mai favorabile nașterii unei povestiri.

Să luăm, de pildă, chiar cuvintele „cîine" și „dulap".

Procedeul cel mai simplu pentru a crea între ele un raport e acela de a le lega printr-o propoziție. Obținem astfel diferite figuri:

Cîinele cu dulapul
Dulapul pentru cîine
Cîinele pe dulap
Cîinele în dulap
etc.

Fiecare din aceste figuri ne oferă schema unei situații fantastice.

1) Un cîine trece pe stradă cu un dulap în spinare.

E coteț lui, ce să-i faci. Îl poartă mereu după el, cum face melcul cu cochilia. Urmează *ad libitum**.

2) *Dulapul pentru cîine* mi se pare, mai mult ca orice, o idee pentru arhitecți, designeri, decoratori de lux. E făcut să conțină paltonașul cîinelui, șirul de botnițe și de zgărzi, papucii îmblăniți, apărătoarea cu fundă pentru coadă, oase de cauciuc, pisici false, ghi-

* după voie (lat.).

dul orașului (ca să meargă să ia laptele, ziarul și țigările stăpînului). Încă nu știu dacă urmează să conțină și o carte cu povești.

Cîinele în dulap, pare la prima vedere și mai atrăgător. Doctorul Polifemo se întoarce acasă, deschide dulapul să-și ia halatul și aici găsește un cîine. Sîntem provocați imediat să născocim o explicație a acelei apariții. Dar explicația se poate amîna. Este mai interesant, pentru moment, să analizăm de aproape situația. Cîinele e de rasă indefinibilă. Poate e un cîine de trufe, poate e un cîine de ciclame. De rododendroni. Prietenos față de aproapele său, dă din coadă afectuos, dă laba elegant, dar să iasă din dulap nici gînd, oricît l-ar implora doctorul Polifemo. Apoi doctorul Polifemo merge să facă duș și găsește alt cîine în dulăpiorul de la baie. E unul și-n dulapul cu oale din bucătărie, unul în mașina de spălat vase, unul în frigider, pe jumătate congelat. E un cîine lățos în dulapul pentru mături, un chihuahua în sertarul biroului. Doctorul Polifemo ar putea, în acest moment, să cheme portarul ca să-l ajute să respingă invadatorii, dar nu asta îi poruncește inima sa, iubitoare de cîini. El aleargă, dimpotrivă, la măcelar să cumpere 10 kg de mușchi pentru a-și hrăni oaspeții. Zilnic, de atunci, el cumpără zece kg de carne. Și astfel bate la ochi. Măcelarul devine bănuitor. Se flecărește. Se nasc clevetiri. Se înmulțesc calomniile. Acel doctor Polifemo nu cumva o fi avînd în casă spioni atomici? Nu o fi făcînd experiențe diabolice cu toate acele cantități de mușchi? Bietul doctor își pierde clientela. Ajung șușotelile la poliție. Comisarul ordonă o percheziție în casa lui. Și astfel se descoperă că doctorul Polifemo a suportat nevinovat atîtea mizerii din dragoste pentru cîini. Etc.

Povestirea, în acest stadiu, este numai „materie primă". E treaba scriitorului s-o prelucreze pînă la produsul finit. Aici interesează doar exemplificarea folosirii unui „binom fantastic". Nonsensul poate rămîne așa. E vorba de o tehnică pe care copiii reușesc cel mai bine s-o aplice, cu mult amuzament, cum am constatat eu însumi în multe școli din Italia. Exercițiul, bineînțeles, are importanța lui reală, despre care se va vorbi mai departe. Dar nu trebuie neglijate efectele sale comice. În școlile noastre, în general vorbind, se rîde prea puțin. Ideea că educația minții trebuie să fie ceva sever este printre cele mai greu de combătut.

Știa ceva Giacomo Leopardi cînd scria în al său „Zibaldone"*, la data de 1 august 1823:

Cea mai frumoasă și mai fericită vîrstă a omului, care este copilăria, e chinuită prin educație și instruire în mii de feluri, cu o mulțime de neliniști, griji și osteneli, așa încît omul adult, chiar în miezul nefericirii fiind, nu ar accepta să mai fie copil dacă ar fi să mai sufere încă odată ceea ce a suferit în copilărie.

* Caiet de însemnări.

5. LUMINĂ ŞI PANTOFI

Povestirea care urmează a fost inventată de un copil de cinci ani şi jumătate, cu intervenţia a trei tovarăşi de-ai lui, în grădiniţa Diana din Reggio Emilia. „Binomul fantastic" din care s-a născut — „lumină" şi „pantofi" — fusese sugerat de educatoare (o zi după ce vorbisem despre această tehnică la cursul nostru). Dar iat-o aici fără nici o altă modificare.

Era odată un copil care se încălţa mereu cu pantofii tatălui său. Într-o seară tatăl, sătul să i se tot ia pantofii, îşi agaţă copilul de lampă, de unde apoi, pe la miezul nopţii, acesta căzu; atunci tatăl îşi zise: să fie oare vreun hoţ? Merse să vadă şi era copilul întins la pămînt. Dar copilul rămăsese totuşi aprins. Atunci tatăl a încercat să-i învîrtească capul, dar nu s-a stins, a încercat să-l tragă de urechi, dar nu se stingea, a încercat să-i turtească nasul, dar nu se stingea, a încercat să-l tragă de păr, dar nu se stingea, a încercat să-i strivească buricul, dar nu se stingea, a încercat să-i scoată pantofii şi, în sfîrşit, s-a stins.

Găselniţa finală — care nu fusese sugerată de naratorul principal, ci de un altul mai micuţ — a fost atît de gustată de copiii înşişi că ei au simţit nevoia să aplaude: era într-adevăr imaginea care închidea perfect şi logic cercul şi dădea povestirii un sens de desăvîrşire. Dar era poate mult mai mult decît atît. Cred că doctorul Freud în persoană ar încerca, chiar ca fantomă, o emoţie intensă ascultînd o povestire atît de uşor interpretabilă în termenii „Complexului oedipian": pînă la atîrnare... cu acel copil care încalţă pantofii tatălui său... care vrea, pe scurt, „să facă pantofii tatălui", pentru

a-i lua locul lîngă mamă. Învață lupta presărată cu imagini ale morții. „A agăța" vrea să spună și „a atîrna", „a spînzura"... și copilul era „pe pămînt" sau „în pămînt"? Nu ar trebui să existe dubii, dacă se interpretează corect acel „s-a stins" care dă dramei o concluzie tragică. „A se stinge" și „a muri" sînt sinonime: „s-a stins sub sărutul Domnului", zic necrologurile pe ziduri. Învinge cel mai tare și matur. Învinge la miezul nopții, ora spiritelor..., și înainte de moarte, tortura: îi „răsucește capul", îl „trage de urechi", „îi strivește nasul"...

Nu voi insista în acest exercițiu neautorizat de psihanaliză. Să vorbească specialiștii: „videant consules"*...

Dacă subconștientul și-a însușit „binomul fantastic" pentru a înscena dramele sale, punctul exact al introducerii sale mi se pare oricum ecoul imediat pe care cuvîntul „pantofi" l-a putut trezi în experiența copilului. Toți copiii se joacă încălțînd pantofii tatălui sau ai mamei. Ca să fie ca aceștia. Ca să fie mai înalți. Dar și, mai simplu, ca să fie „alții". Jocul travestirii, pe lîngă importanța lui simbolică, este întotdeauna distractiv prin efectele grotești cărora le dă naștere. Este teatru: să te pui în pielea altora, să joci un rol, să inventezi o viață, să descoperi gesturi noi. Păcat că, de regulă, li se permite copiilor să se mascheze doar la carnaval, să îmbrace haina tatălui sau o fustă a bunicii. Ar trebui să existe totdeauna în casă un coș cu haine la dispoziție pentru jocul travestirii. În grădinițele din Reggio Emilia nu e numai un coș, pentru aceasta, ci o garderobă întreagă. La Roma, la magazinul din strada Sannio, se vînd tot felul de costume, haine de seară, demodate; acolo ne duceam cînd fata noastră era mică, cu coșul de care am

* „Să vadă consulii" (aici, autoritățile în materie) în lat.

pomenit, să ne aprovizonăm. Prietenelor ei le plăcea casa noastră tocmai din pricina coşului.

De ce rămîne copilul „aprins"? Motivul cel mai evident ar fi de căutat în analogie: „agăţat" de lampadar, ca un bec, copilul se comportă ca un bec. Dar această explicaţie ar fi suficientă dacă copilul ar fi fost „aprins" în momentul în care tatăl l-a „agăţat". Dar povestirea nu realizează scînteia în acel moment anume. Noi vedem copilul „aprins" numai după ce a căzut la pămînt. Mă gîndesc că dacă imaginaţia a avut nevoie de un anumit timp (cîteva clipe) pentru a descoperi acea analogie, aceasta s-a întîmplat deoarece analogia nu a apărut imediat, pe calea „viziunii" — naratorul „vede" copilul „agăţat", îl vede „aprins" — ci a ţîşnit pe axa „selecţiei verbale". A fost, în mintea copilului — în timp ce povestirea continua — o roboteală „aparte", angajată în direcţia ecourilor cuvîntului „agăţat".

Iată lanţul: „agăţat", „prins", „aprins". Analiza verbală şi rima nepronunţată au făcut să izbucnească şi analogia imaginii vizuale. A fost, în concluzie, acea muncă de „condensare a imaginilor" pe care doctorul Freud — tot el, acest binecuvîntat vienez — a descris-o atît de bine studiind procesele creatoare ale visului. Din acest punct de vedere, povestea ne apare într-adevăr ca un „vis cu ochii deschişi". Are toată atmosfera, înclinarea spre absurd, încrucişarea temelor.

Din această atmosferă se iese prin încercările tatălui de a „stinge" „copilul-bec". Variaţiile pe temă sînt impuse de analogie, dar se deplasează pe diferite planuri: aici intervin, de fapt, fie experienţa gesturilor necesare pentru a stinge un bec (deşurubarea becului însuşi, apăsarea pe un întrerupător, tragerea de un cordon etc.), fie experienţa propriului corp (şi pe această cale, de la cap se trece la urechi, la nas, la buric etc.).

Jocul, în acest moment, e colectiv. Povestitorul principal a fost doar detonatorul unei explozii ce i-a implicat pe toți, cu un efect pe care ciberneticienii l-ar numi de „amplificare".

În timp ce copiii umblă după variațiuni, se privesc, caută în corpul vecinului pretextul unei noi găselnițe: prezentul intervine în povestire, figurile lor le sugerează noi sensuri, într-un proces care are oarecare analogie cu capacitatea rimei de a dicta poetului, cînd lucrează, sensuri, ca să spunem așa, dinafara situației lirice. Gesturile înșirate sînt și ele în rimă, chiar dacă nu după sunet. Și sînt rime din cele mai simple, cum e firesc să fie într-o poezioară pentru copii.

Variațiunea concluzivă — „îi scoate pantofii, și el se stinge" — reprezintă o ruptură de vis și mai hotărîtă. E o concluzie logică. Pantofii tatălui erau cei care-l țineau „aprins" pe copil, pentru că totul începuse de aici, de la pantofii aceia: e de ajuns să-i scoți pantofii și lumina va dispărea, povestirea se poate încheia. A fost o judecată logică embrionară, cea care a manevrat instrumentul magic, „pantofii tatălui", într-un sens opus mișcării inițiale.

În momentul în care fac această descoperire, copiii introduc în jocul liber al imaginației elementul matematic al „reversibilității", ca o metaforă, nu ca un concept deocamdată. La concept vor ajunge mai tîrziu: dar, concomitent, poate, imaginea fabuloasă a creat bazele pentru structurarea conceptului.

O ultimă observație (ultima doar din întîmplare, se înțelege) privește introducerea în povestire a „valorilor". Citită din acest punct de vedere, este o povestire despre nesupunerea pedepsită, în cadrul unui model cultural, aproape prea tradițional. Tatăl e acela căruia i te supui și care are dreptul să te pedepsească. „Cenzura" a intervenit ca să mențină povestirea în limitele moralei familiale.

Cu intervenţia sa se poate spune într-adevăr că am prins cerul şi pământul, inconştientul cu conflictele sale, experienţa, memoria, ideologia, cuvîntul cu toate funcţiile lui. O lectură pur psihologică, ori psihanalitică nu ar fi fost de ajuns ca să ilumineze toate rezultatele aşa cum, fie şi pe scurt, am căutat eu să fac.

6. CE S-AR ÎNTÎMPLA DACĂ...

„Ipotezele — a scris Novalis — sînt năvoade: arunci năvodul și, mai curînd sau mai tîrziu, prinzi".

Iată imediat un exemplu ilustru: *Ce s-ar întîmpla dacă un om s-ar trezi transformat într-un gîndac murdar?* Întrebării i-a răspuns, în felul său, Franz Kafka în povestirea *Metamorfoza**. Nu spun că acea povestire s-ar fi născut exact de la acea întrebare, dar forma ei este cu siguranță cea a dezvoltării pînă la consecințele cele mai tragice a unei ipoteze întru totul fantastice. În interiorul acelei ipoteze totul devine logic și uman, se încarcă de sensuri deschise spre diferite interpretări, simbolul trăiește o viață autonomă și sînt multe realitățile la care se potrivește.

Tehnica „ipotezelor fantastice" e foarte simplă. Forma ei este tocmai cea a întrebării: *Ce s-ar întîmpla dacă...*

Pentru a formula întrebarea se aleg la întîmplare un subiect și un predicat. Unirea lor va furniza ipoteza de lucru.

Fie subiectul „Reggio Emilia" și predicatul „a zbura". *Ce s-ar întîmpla dacă orașul Reggio Emilia ar începe să zboare?*

Fie subiectul „Milano" și predicatul „înconjurat de mare": *Ce s-ar întîmpla dacă, pe neașteptate, Milano s-ar pomeni înconjurat de mare?*

---

* „Povestea" transformării comerciantului Gregor Samsa într-o insectă uriașă a apărut în 1916.

Iată două situații în interiorul cărora evenimentele narative se înmulțesc spontan la infinit. Pentru a acumula material provizoriu, putem să imaginăm reacțiile diferitelor persoane la extraordinara noutate, incidentele de tot felul la care ea ar da loc, discuțiile care s-ar isca. O povestire corală, în maniera ultimului Palazzeschi. Putem alege un protagonist, de exemplu un copil, și să facem să se rotească în jurul lui aventura, ca un carusel de lucruri neprevăzute.

Am observat că, în fața unei teme de acest fel, copiii de la țară atribuie brutarului satului cea dintîi descoperire a noutății: pentru că el este cel ce se trezește înaintea tuturor, chiar și înaintea clopotarului care trebuie să tragă clopotele de liturghie. În oraș, paznicul de noapte face descoperirea și, după cum copiii înclină spre civism sau spre sentimente familiale, anunță primarul ori pe soția acestuia.

Copiii de la oraș sînt aproape constrînși să pună în acțiune personaje necunoscute. Mai norocoși, copiii de la sate nu sînt constrînși să se gîndească la un „brutar" oarecare, ci se gîndesc dintr-odată la brutarul Giuseppe — (acest nume este pentru mine obligatoriu: tatăl meu era brutar și se numea Giuseppe) — și aceasta îi ajută imediat să introducă în povestire persoane pe care le cunosc, rudele, prietenii. Jocul devine îndată mai distractiv.

În articolele publicate în „Paese Sera" și deja citate, formulam următoarele întrebări:

— Ce s-ar întîmpla dacă Sicilia și-ar pierde nasturii?

— Ce s-ar întîmpla dacă un crocodil ar bate la ușa voastră, cerîndu-vă un pic de rozmarin?

— Ce s-ar întîmpla dacă ascensorul vostru s-ar îndrepta vertiginos spre centrul pămîntului sau ar țîșni spre lună?

Numai cea de-a treia temă s-a transformat, mai tîrziu, într-o povestire propriu-zisă, avînd ca protagonist un barman.

Şi cu copiii se întîmplă ca divertismentul maxim să se dovedească în formularea întrebărilor celor mai caraghioase şi surprinzătoare: aceasta tocmai pentru că momentul următor, adică dezvoltarea temei, nu e decît aplicarea şi dezvoltarea unei descoperiri deja făcute, afară doar dacă aceasta se pretează — împletind experienţa personală a copilului, mediul şi comunitatea lui — la o intervenţie directă, la o apropiere insolită faţă de o realitate de acum încărcată, pentru el, de semnificaţie.

Cu puţin timp în urmă, într-o şcoală medie, am formulat împreună, eu şi copiii, această întrebare: *Ce s-ar întîmpla dacă un crocodil s-ar prezenta la „Rischiatutto"*.*

Aceasta s-a dovedit a fi foarte productivă. A fost ca o descoperire a unui nou punct de vedere pentru a privi la TV şi pentru a judeca propria experienţă de televiziune. Nu au fost omise situaţii din afară: începînd cu discuţia dintre crocodilul care cere să fie admis la concurs ca specialist în ihtiologie şi funcţionarii uluiţi din strada „Mazzini"**. În probele propriu-zise, crocodilul s-a dovedit imbatabil. La fiecare dulbare mînca un concurent, fără ca măcar să-şi amintească să plîngă la urmă. La sfîrşit îl mînca şi pe Mike Bongiorno***, dar la rîndul său era devorat de servitoarea Sabina, deoarece copiii aceia erau fervenţii ei admiratori, şi voiau deci să fie victorioasă cu orice preţ.

Am recris apoi povestirea cu multe modificări pentru ca s-o includ în cartea mea *Nuvele făcute la maşină*.

În povestirea mea, crocodilul este un expert în caca de pisică: materie fecală, dacă vreţi, dar destul de eficace pentru a conferi povestirii o funcţie demitizantă. În final, Sabina nu mănîncă crocodilul, ci îl sileşte să dea afară

---

* „Riscă tot" (Un fel de concurs cine ştie, cîştigă).
** Adresa studioului central italian de televiziune.
*** Examinatorul.

victimele sale, în ordine inversă față de cea în care au fost înghițite.

Cred că nu mai este vorba de un nonsens. Este, în modul cel mai evident, o folosire a fanteziei spre a stabili un raport activ cu realul.

Lumea se poate privi de la înălțimea omului, dar și de deasupra unui nor (cu avioanele e ușor). În realitate, poți să intri pe poarta principală ori poți să te strecori — e mai distractiv — pe o ferestruică.

7. BUNICUL LUI LENIN

Acest scurt capitol e doar continuarea precedentului. Dar prea îmi plăcea ideea de a-l pune într-un titlu pe bunicul lui Lenin pentru ca să renunț la o cenzură arbitrară.

Casa de la țară a bunicului lui Lenin se ridică nu departe de Kazan — capitala Republicii autonome a tătarilor, cam pe vîrful unui delușor la poalele căruia curge un rîuleț, ducînd la plimbare rațele unui colhoz. Un loc frumos, unde am băut vin bun cu prietenii mei tătari.

Un perete al locuinței cu trei ferestre mari dădea într-o grădină. Copiii, printre care Volodia Ulianov, viitorul Lenin, intrau și ieșeau din casă pe ferestre mai degrabă decît pe ușă. Înțeleptul doctor Blank (tatăl mamei lui Lenin), ferindu-se să interzică această plimbare nevinovată, a pus sub ferestre bănci solide de care copiii să se poată servi în acel du-te-vino fără a risca să-și frîngă gîtul. Mi se pare un fel exemplar de a te pune în serviciul imaginației infantile.

Cu povestirile și procedeele fantastice care le produc, noi sprijinim copiii să intre în realitate pe fereastră mai degrabă decît pe ușă. E mai distractiv: ca atare e mai util.

8. PREFIXUL ARBITRAR

Un mod de a face cuvintele productive, în sens fantastic, e acela de a le deforma. Copiii o fac în joacă: o joacă avînd un conținut foarte serios, pentru că îi ajută să exploreze posibilitățile cuvintelor, să le domine să le supună unor flexiuni inedite; stimulează libertatea lor de „vorbitori", cu drept la personala lor parole* (mulțumesc, domnule Saussure); le încurajează anticonformismul.

În spiritul acestui joc este și folosirea unui prefix arbitrar. Eu însumi am recurs la el de multe ori.

Ajunge un „a" pentru a transforma un briceag — obiect cotidian și neglijabil, cu nimic periculos și ofensiv — într-un abriceag obiect fantastic și pacifist, care nu servește la ascuțitul vîrfului creioanelor, ci îl face să crească la loc cînd s-a tocit. Totul cu lăcomia papetarilor și a ideologiei de consum. Nu fără aluzii de nuanțe sexuale, bine ascunse, dar prin aceasta nu și de nereceptat (sub nivelul conștiinței) pentru copii.

Același prefix îmi dă „acuier", adică contrariul lui cuier: nu servește pentru a atîrna hainele, ci pentru a le ține atunci cînd ai nevoie de ele, într-o țară de vitrine fără geamuri, magazine fără casă și garderobă fără tichet. De la prefix la utopie. Dar nu e desigur interzis să-ți închipui un oraș viitor în care paltoanele să fie gratuite ca apa și aerul. Și utopia nu e

* „Cuvînt" — accepția contextuală a conceptului saussurean.

mai puțin educativă decît spiritul critic. E de ajuns s-o transferi din lumea inteligenței (căreia Gramasci îi prescrie pe drept pesimismul metodic) în aceea a voinței (a cărei caracteristică principală, după același Gramsci, trebuie să fie optimismul). În concluzie, chiar „cuierul", așa cum se prezintă, e doar un „tigru de hîrtie".

Am inventat apoi „țara cu a la început", unde există un „atun", care servește pentru a „desface" războiul în loc să-l „facă" „Sensul nonsensului" (expresia e a lui Alfonso Gatto) mi se pare, în acest caz, transparent.

Prefixul bis ne oferă „bispana", care scrie dublu (și poate servește școlarilor gemeni... „bispipa", pentru fumătorii înrăiți, „bispămîntul"...

E un alt pămînt. Noi trăim pe acesta și pe acela simultan.

Aici merge drept ceea ce dincolo merge pe dos. Și viceversa.

Fiecare din noi are dincolo dublura sa. (Literatura de anticipație a făcut deja uz larg de ipoteze similare: iată de ce ni se pare legitim să le vorbim copiilor despre aceasta.

Am introdus deja într-o povestire veche „arhicîini", „arhioase" și „triochi" (un produs al prefixului *tri*, ca „trivaca" animal necunoscut din păcate zoologiei).

Posed, în arhivele mele, o „antiumbrelă", dar nu am reușit încă să-mi închipui o folosire practică a ei.

Pentru distrugeri se pretează de minune prefixul *dis* cu care e ușor de obținut „distemă", adică o temă care nu e nevoie s-o faci acasă, ci s-o rupi în bucăți.

Întorcîndu-ne la zoologie, pentru a o elibera de paranteza în care a intrat, dăm peste „vicecîine" și „subpisică" animale pe care le putem dărui oricui are nevoie de ele pentru a-și popula povestirile sale.

În trecere, ofer lui Italo Calvino, autorul lui *Visconte* înjumătățit, o „semifantomă": pe jumătate om în carne și oase, pe jumătate fantomă cu giulgiu și lanțuri, cu care ar trebui să fie simplu să combini grozave sperietori pentru a rîde.

„Superman" există deja, în benzi desenate, și e un caz răsunător de aplicare a principiului „prefixului fantastic" (fie și imitat după „Supraom"-ul lui Nietzsche sărmanul).

Dar dacă vreți un „superchibrit" (capabil, îmi închipui, să dea foc întregii Căi Lactee) nu aveți decît să vi-l fabricați.

Cu deosebire productive mi se par prefixele nou născute (în secolul al douăzecelea). Ca *micro*. Ca *mini*. Ca *maxi*. Iată tot pe gratis — un „microhipopotam" (se crește în casă, în acvariu); un „minizgîrie-nori" care încape tot într-un „minisertar" și e locuit numai de „minimiliardari"; o maxicuvertură putînd să acopere, iarna, toată omenirea care moare de frig.

Abia e cazul să notăm că „prefixul fantastic" e și el un caz particular al „binomului fantastic", în care cei doi termeni sînt reprezentați de prefixul ales pentru a isca noi imagini și din cuvîntul obișnuit ales pentru a fi înnobilat prin deformare.

Dacă ar trebui să recomand, aici, un exercițiu, aș sugera să se compileze două coloane paralele de prefixe și de substantive alese la întîmplare și să fie apoi combinate prin tragere la sorți. Eu am încercat. Nouăzeci și nouă de căsătorii celebrate după acest ritual dau faliment la ospățul de nuntă; a o suta se dovedește a fi o împerechere fericită și fecundă.

---

* În roman (1952) se istorisește despărțirea, în timpul unui război împotriva turcilor, a jumătății rele de cea bună a lui Visconte, care va redeveni om „întreg" atunci cînd cele două părți se vor reîntîlni.

9. GREŞEALA CREATIVĂ

Dintr-un lapsus se poate naşte o povestire, nu e o noutate. Dacă, bătînd la maşină un articol, nimeresc „Lamponia"* în loc de „Laponia", iată descoperită o nouă ţară parfumată şi împădurită; ar fi păcat să o eliminăm din hărţile posibilului cu o gumă specială; mai bine s-o explorăm ca nişte turişti ai fanteziei.

Dacă un copil scrie în caietul lui „l'ago di Gardo" (Acul lui Gardo) în loc de Lago di Gardo (Lacul Gardo), am de ales între a corecta greşeala cu un semn roşu sau albastru, ori a urma îndrăzneaţa sugestie şi a scrie istoria şi geografia acestui „ac" foarte important, însemnat chiar şi pe harta Italiei. Luna se va oglindi în vîrful lui sau în urechea acului? Îşi va înţepa nasul?...

Un exemplu minunat de eroare creativă e acela care se află, după Thompson (*Basmele în tradiţia populară*. Il Saggiatore, Milano, 1967, p. 186), în Cenuşăreasa de Charles Perrault; pantofiorul ei, la origine, ar fi trebuit să fie de „vaire" (un fel de piele); şi numai printr-o fericită nenorocire a devenit de „verre", adică sticlă. Un pantofior de sticlă este cu siguranţă mai fantastic decît un oarecare pantof de piele şi mai plin de atracţie chiar dacă este rodul calamburului sau al erorii de transcriere.

Eroarea ortografică, dacă socotim bine, poate da naştere la tot felul de povestiri, comice şi instructive, generînd şi răsturnări de sensuri cum am căutat eu însumi să demon-

---

* „Lampone" înseamnă în italiană „zmeură".

strez în a mea *Carte a erorilor*. „Itaglia", cu g, nu e numai o licență școlărească. Sînt într-adevăr, oameni care strigă, ba chiar scandează: „I-ta-glia", cu un urît g în plus, adică cu un exces naționalist și niței fascist în el. Italia nu are nevoie de un g în plus, ci de oameni cinstiți și curați. Și de revoluționari inteligenți.

Dacă din toate cuvintele dicționarului italian dispare h, pe care copiii scriind îl uită atît de des, pot să apară interesante situații suprarealiste; „Cherubini" (heruvimi), decăzuți la simpli „cerubini" se rostogolesc din cer; șeful de gară din „Chiusi-Chianciano", degradat în diriginte din „Ciusi-Cianciano", se simte minimalizat și-și dă demisia. Sau se adresează sindicatelor.

Și-apoi așa-zisele „erori" ale copiilor sînt altceva; sînt creații autonome, de care se servesc pentru a asimila o realitate necunoscută. „Pilulă", „piuliță", pot suna pentru o ureche de copil ca niște cuvinte fără sens. Ei nu se încred în ele și, asimilînd obiectul acțiunii pe care o comportă, folosește cuvîntul „pilugură". Toți copiii inventează astfel.

La întoarcerea de la cămin, o copilă a întrebat-o pe mama sa: „Nu înțeleg, educatoarea spune mereu că sfîntul Iosif este atît de bun, iar azi dimineață a spus dimpotrivă că este tatăl cel mai rău al lui Iisus Christos. Evident cuvîntul „presupus"* nu îi spusese nimic; mintea ei îi interpreta sunetul, turnîndu-l în forme deja știute. Fiecare mamă dispune de un bun repertoriu de anecdote de acest tip.

Odată unui copil care scrisese — insolită eroare — „cassa" (ladă), pentru „casa" (casă), i-am sugerat să inventeze povestirea unui om care locuia într-o ladă. Alți copii s-au aruncat și ei asupra temei. S-au născut de aici multe povești: era un om care locuia într-un coșciug, altul era atît de mic încît îi ajungea o cutie

---

* Confuzie între cuvintele italiene putativo=presupus și piu cattivo=cel mai rău.

pentru verdeață ca să doarmă în ea, în cele din urmă ajungea la piață printre căpățîni de varză și morcovi, cineva pretindea să-l cumpere cu atîta kilogramul.

„O „ccarte", cu doi c, va fi numai o carte mai grea decît altele, o carte greșită, ori o carte ultraspecializată?

Un levolvel, cu „l" va trage gloanțe fulgi sau violete?

Printre altele, să rîzi de erori înseamnă deja un mod de a te detașa de ele. Cuvîntul corect există numai în opoziție cu cuvîntul greșit. Și cu această opoziție ne întoarcem la „binomul fantastic", pentru care exploatarea erorii, deliberată sau involuntară, e un caz interesant și subtil. Primul termen al „binomului", în fapt dă el însuși viață celui de-al doilea, aproape prin partenogeneză. „Șarpele bidon" se naște din „șarpele piton" în mod limpede diferit față de felul în care „contrabas" se poate naște din „nas". Și cele două obiecte — de exemplu, apă și „ap" — rămîn rude apropiate; sensul celui de-al doilea se poate numai extrage din sensul celui dintîi. E o „boală" a primului sens. Aceasta rezultă clar din exemplul „inimă" și „imină": „imină" e, fără umbră de îndoială, o „inimă" bolnavă. Are nevoie de vitamina C.

Eroarea poate releva adevăruri ascunse; este cazul, am arătat-o deja aici, cu „Itaglia", cu g.

Dintr-un singur cuvînt se pot scoate multe erori, adică multe povestiri. De exemplu, de la „automobil"; optomobil (un auto cu opt roți, îmi închipui), altomobil, etomobil, autonobil (aceasta va fi pentru o ducesă cel puțin și nu o să vrea să stea într-un oarecare garaj plebeu).

Greșind se învață, zice vechiul proverb. Unul nou ar putea spune că greșind se inventează.

10. JOCURI VECHI

Cercetarea temei fantastice poate fi încercată cu ajutorul jocurilor practicate și de dadaiști și de suprarealiști, dar cu siguranță mai vechi decît aceste mișcări artistice. Putem să le numim exerciții suprarealiste, mai mult din comoditate decît pentru a-i aduce lui Breton un omagiu, dealtfel un pic întîrziat.

Unul din aceste jocuri constă în decuparea titlurilor de ziar și amestecarea lor, pentru a se realiza știri despre evenimente absurde, senzaționale sau pur și simplu distractive:

Turla San Pietro
rănită cu lovituri de pumnal,
fuge în Elveția cu casa de bani
Gravă ciocnire pe A2
Între un tango și altul
în cinstea lui Alessandro Manzoni

Se pot compune poeme întregi, poate fără sens, dar nu fără farmece, cu un ziar și o foarfecă.

Nu susțin că acesta ar fi modul cel mai util de a citi ziarul, nici că aceasta ar trebui să fie introdus în școli numai pentru a fi făcut bucățele. Hîrtia e un lucru serios. Libertatea presei, de asemenea. Dar jocul nu lezează respectul pentru hîrtia tipărită, chiar dacă poate servi la diminuarea cultului față de aceasta. Și, în sfîrșit, și să inventezi povești e un lucru serios.

Întîmplările trăznite produse prin operația descrisă pot da efecte comice fără durată sau pretexte ce se pot dezvolta într-o adevărată narațiune. Orice mod de a explora întîmplarea mi se pare bun.

Tehnic, jocul împinge la consecinţe extreme procesul de „înstrăinare“ a cuvintelor şi dă loc la adevărate lanţuri de „binoame fantastice“. Sau ar trebui să le considerăm, în acest caz, „polinoame fantastice“?

Un alt joc, răspîndit în toată lumea, este cel al biletelor cu întrebare şi răspuns.

Se pleacă de la o serie de întrebări care configurează deja evenimente în serie, adică o naraţiune. De exemplu:

Cine era?
Unde se afla?
Ce făcea?
Ce a zis?
Ce a zis lumea?
Cum s-a terminat?

Primul din grup răspunde la prima întrebare şi îndoaie foaia, ca să nu poată nimeni citi răspunsul.

Al doilea răspunde la a doua întrebare şi îndoaie mai departe foaia. Şi tot aşa pînă la epuizarea întrebărilor. Se citesc apoi răspunsurile, ca o poveste. Ele pot reprezenta un total nonsens sau se pot încolona într-un embrion de povestire comică. De exemplu:

Un mort
pe turnul din Pisa
împletea ciorapi
a spus: cît fac trei ori trei
lumea cînta „Li-li Monero“
se sfîrşeşte trei la zero.

(Această foarte frumoasă rimă a fost efectiv obţinută din întîmplare). Se citesc răspunsurile, se rîde şi totul se termină aici.

Sau se analizează situaţia obţinută spre a scoate din ea o povestire.

În fond, este ca şi cum ai alege, drept temă, cuvinte la întîmplare. Diferenţa esenţială este că, în acest procedeu, se alege o „sintaxă la în-

tîmplare". În schimbul unui „binom fantastic", o intrigă fantastică. Oricine poate vedea că prin exerciţiu, variind şi complicînd întrebările, se pot obţine rezultate foarte stimulatoare.

Un faimos joc suprarealist se face compunînd un desen făcut de mai multe mîini. Primul din grup desenează o figură, sugerează o imagine, face un semn, care poate avea un sens sau nici unul. Al doilea face abstracţie, în orice caz, de sensul acela şi foloseşte semnul celui dintîi ca element al altei figuri cu o semnificaţie diferită.

Aşa face şi al treilea, nu pentru a completa desenul primilor doi, ci pentru a-i schimba direcţia, pentru a-l răstălmăci. Rezultatul final este adesea un desen de neînţeles, în care nici o formă nu se fixează, ci toate trec una în alta într-un fel de mişcare combinatorie perpetuă.

Am văzut copii distrîndu-se mult la acest joc şi prinzîndu-i repede regula. Primul desenează, să zicem: ovalul unui ochi. Al doilea interpretînd diferit ovalul, îl face picioare de găină. Al treilea dă la iveală o floare în locul capului. Etc. Produsul finit importă mai puţin decît jocul, decît lupta ce se iscă pentru a domina formele altuia şi a le impune pe ale tale, decît surprizele şi descoperirile ce răsar la tot pasul, într-o mişcare pe care Umberto Eco ar numi-o „un du-te vino al semnificaţiei".

La sfîrşit, totuşi, figurile pot conţine o povestire. A apărut, pe neaşteptate, un personaj insolit, un monstru, un peisaj fantastic. Din acest moment cuvintele pot continua jocul. Mişcarea este din nou de la nonsens la sens. Stimulul pentru imaginaţie se naşte şi-n acest joc de la intuiţia unei legături noi între două elemente pe care întîmplarea le pune în contact; şi pot să fie — pentru a le fura lingviştilor limbajul — „forme de expresie" sau „forme de conţinut", în variate articulări, dar ritmul binar rămîne la baza schimbului lor. Imperiul dialecticii se întinde şi asupra teritoriilor imaginaţiei.

11. UTILITATEA LUI GIOSUÈ CARDUCCI

Datorăm suprarealiștilor și tehnica „tratamentului" unui vers dat, prin explorarea tuturor posibilităților sale de-a lungul lanțului sonor, aceea a analogiilor sau aceea a semnificațiilor, în căutarea unei teme fantastice.

Pornim de la cunoscutul vers carduccian:
Șapte-or două ghete rupte

Încercăm să-l rescriem, ca să spunem așa, cu ochii închiși, greșind îndeajuns, resilabisindu-l fără atenție ca și cum ar fi vorba de o amestecătură de sunete în așteptarea unei noi forme și obținem, de exemplu:

Lapte, ouă fierte, fructe

sau

Fapte de-aur, drepte luate

După vreo zece minute, tratînd fiecare cuvînt ca o mică din care să scoatem noi obiecte poetice, putem ajunge la o poezioară ca aceasta:

Șapte-or două ghete rupte
șapte-or două ouă
șapte cîrpe, un turtoi
un turtoi de prin noroi
o mută-ntr-o parte
o amendă, șapte...

Utilitatea exercițiului este aceea a unui antrenament al imaginației de a deraia de pe șinele prea obișnuite ale semnificației, de a pîn-

di fulgerele, chiar cele mai mici care din fiecare cuvînt, pînă și din cel mai banal, pot țîșni în toate direcțiile. Efectele parodiei contribuie la caracterul său de joc. Poezioara, după caz, poate găsi un ritm al ei, se poate închega într-o împlinire.

Dar ici și colo poate apărea, evocat din întîmplare, un personaj interesant. Versul „o amendă, șapte" nu mi-a ieșit, dar face aluzie la unul care colecționează amenzi. Vrea să bată recordul mondial al contravențiilor. Face ocolul lumii pentru a strînge foi iscălite, în toate limbile, de la polițiștii din cinci continente; pentru staționare interzisă la Londra, pentru încurcarea circulației la Buenos Aires, pentru că a aruncat coji de banană pe trotuar la Moscova etc. Mi se pare o povestire bună.

Să plecăm din nou de la un alt vers carducian;

Verdun un tîrg de confetieri
tîrg cofetar plin de confeți
și de confecții și orbeți
de prefecturi și de profeți

Aici mă opresc. „Confeți" și „prefecți" mi-au oferit un „binom fantastic" în rimă, care mi se pare potrivit pentru a construi o poezioară de copii.

Domnul Bombon chiar el
stă în bombonărie
cu domnul Bombonel
Bombonica-a lui soție
secretarul la apel
etc.

Dar mi se pare că la sfîrșit poezioara ar putea să se dovedească a fi o parabolă contra instituției prefecturii, pe care Constituția, cu timpul, ar vrea s-o abolească, dacă la sfîrșit intervine un alt personal care-l observă bine

detot pe domnul Bombon și hotărăște: „Eu îl mănînc".

Un al treilea exemplu, tot cu un vestit vers al profesorului Carducci:

... fire verzi, iar ierbi miasmă
care aici dă, de la început, o uimitoare:
... vineri pierzi într-o mireasmă.

Aici povestirea nu este pur și simplu sugerată, ci de-a dreptul impusă; acel „vineri" trage după el toate zilele săptămînii, acel „mireasmă" își face loc cu un cortegiu de parfumuri de toate felurile. E de ajuns să îmbinăm zilele cu parfumurile și iată nuvela despre o elegantă doamnă care-și schimbă parfumul în fiecare zi... Are parfumul de luni, cel de miercuri, cel de sîmbătă... Lumea știe totdeauna ce zi e după parfumul pe care-l simte în supermagazinul de unde doamna cumpără produse congelate. Iasomie? E vineri. Pește. Violetă de Parma? E sîmbătă. Burtă.

Se întîmplă totuși că se stabilește în localitate o altă doamnă elegantă, care urmează un calendar diferit de parfumuri. Pentru ea Violeta de Parma merge, vineri, nu sîmbătă. Lumea începe să confunde zilele și parfumurile. Urmează încurcături, lupte sectare, haos. De-a lungul povestirii, iese la lumină o nouă versiune a mitului turnului Babel. Dar poate că, privind-o bine, conține o mulțime de alte sensuri.

Din aceste exemple mi se pare confirmată permanenta utilitate a lui Giosuè Carducci. Dar ar trebui să rezulte clar că această tehnică a nonsensului provine direct de la un joc pe care toți copiii îl joacă și care constă tocmai în folosirea cuvintelor ca o jucărie. Are deci o motivație psihologică, care trece dincolo de gramatica fanteziei.

12. CONSTRUCȚIA UNUI „LIMERICK"*

„Limerick"-ul este un fel organizat și codificat — și englezesc — de nonsens. Sînt faimoase cele ale lui Edward Lear. Iată unul făcut după traducerea lui Carlo Izzo (Lear, *Cartea nonsensurilor*, Einaudi, Torino 1970):

era un bătrîn din smîrc
de soi neînsemnat și strîmb
așezat pe un butuc
cînta la un broscoi năuc
acel bătrîn învățător din smîrc

Cu foarte puține variante, toate autorizate „limerick"-urile calchiază totdeauna aceeași structură, care a fost analizată cu mare precizie de semiologii sovietici Civian și Segal (în italiană în volumul *Sistemele de semne și structuralismul sovietic*, Bompiani, Milano 1969).

Primul vers conține indicația asupra protagonistului („bătrînul din smîrc").

În cel de-al doilea vers este indicată calitatea sa („de soi neînsemnat și strîmb").

În al treilea și al patrulea vers se asistă la realizarea predicatului („așezat pe un butuc / cînta la un broscoi năuc").

Al cincilea vers e rezervat apariției unui epitet final, oportun extravagant („acel bătrîn învățător din smîrc").

---

* Poezie umoristică englezească, alcătuită din cinci versuri.

Cîteva variante sînt în realitate forme alternative ale structurii. De exemplu, în versul al doilea calitatea personajului poate fi indicată nu de un simplu atribut, ci în locul lui de un obiect pe care îl posedă, ori de o acțiune pe care o îndeplinește. Al treilea și al patrulea, mai mult decît realizării predicatului, pot fi rezervate reacției celor prezenți. În al cincilea, protagonistul poate suferi represalii mai serioase decît un simplu epitet.

Să vedem un alt exemplu:

1) protagonistul:
Era un bătrîn din Granieri
2) predicatul
care umbla în vîrful picioarelor
3) și 4) reacția celor prezenți.
Dar îi spuseră: Distracție plăcută
că te-am întîlnit în această minută
5) epitetul final;
o, copilăritul bătrîn din Granieri.

Analizînd această structură, adică folosind-o ca pe un adevărat ghid de compoziție și respectînd combinația rimelor (primul, al doilea și al cincilea vers rimează între ele; al patrulea rimează cu al treilea), putem compune noi înșine un „limerick" în maniera lui Lear.

Prima operație: alegerea protagonistului;
1) Un domn micuț, micuț din Como

A doua operație; indicarea unei calități, exprimată cu o acțiune;
2) se urcă odată în vîrful Domului

A treia operație: realizarea enunțului;
3—4) și sus cînd se întinde
e înalt cît înainte.

A patra operație; alegerea epitetului;
5) cel domn micromicuț din Como.

Alt exemplu:
Odată un doctor din Ferrar

vru să taie amigdalele unui ţînţar
ţînţarul se revoltă
şi nasul i-l înţepă
migdalificului doctor din Ferrar.

În acest caz, la al treilea şi al patrulea vers sîntem limitaţi de „reacţia celor prezenţi". Dealtfel, am urmat cu multă libertate structura metrică, chiar menţinînd corespondenţa rimelor (ultima, cum s-a observat poate, este de regulă o simplă repetiţie a primei). Cred că atunci cînd e vorba de construirea unui nonsens, orice pedanterie ar fi deplasată. Se calchiază structura „limerick"-ului doar pentru că e uşoară, omologată şi duce infailibil la un rezultat, nu pentru a face o lecţie de şcoală.

Copiii reuşesc în scurt timp să stăpînească tehnica descrisă aici. Deosebit de distractivă, cu ei, este căutarea epitetului final, adică a unui cuvînt fantezist, un adjectiv inventat, cu un picior în gramatică şi cu unul în parodie. Multe „limerick"-uri renunţă la el. Dar copiii ţin la aceasta.

În exemplul care urmează:

Un domn pe nume Filibert
Mergea des la cafe-concert
mîncînd cu lingura din tas
trîmbiţi, tromboane, contrabas
musicofil domn Filibert

Epitetul „musicofil" nu are nimic special. Dealtfel un copil, după ce l-a auzit, mi-a atras atenţia că pentru un mîncător de instrumente muzicale „musicofag" ar fi mai potrivit. Şi a-vea dreptate.

Un alt observator — copil, a remarcat că „limerick"-urile fabricate de mine, deşi conţin povestiri destul de absurde, nu sînt adevărate „nonsensuri". Şi el avea dreptate. Dar eu nu ştiu ce e de făcut. Poate că aceasta depinde de diferenţele dintre limba engleză şi a noas-

tră. Sau de tendința noastră, ori a mea, de a raționa logic.

Cu copiii, în interesul lor, ar trebui să fim atenți să nu limităm posibilitățile absurdului. Nu cred că aceasta ar dăuna pregătirii lor științifice. Chiar în matematică, dealtfel, există demonstrații „prin reducere la absurd".

13. CONSTRUIREA UNEI GHICITORI

Construirea unei ghicitori este un exercițiu de logică ori de imaginație? Probabil și una, și alta. Extragem regula exercițiului din analiza unei ghicitori populare dintre cele mai simple, aceea care zice, sau cel puțin zicea odată, pe vremea cînd încă se mai foloseau puțurile: „Coboară rîzînd, și suie plîngînd" (ciutura).

La baza definiției ermetice se află un proces de „înstrăinare a obiectului, care este separat de sensul și de contextul lui obișnuit și descris pur și simplu ca un obiect care coboară și urcă.

În descriere, totuși, se insinuează o activitate de asociere și de comparație care se exercită nu asupra totalității obiectului, ci și asupra uneia din caracteristicile sale, cea sonoră. Ciutura scîrțîie. Zgomotul acestui scîrțîit este diferit, cînd ciutura coboară și cînd urcă.

Cheia noii definiții rezidă în metafora pe care o sugerează verbul „a plînge". Cînd urcă iar ciutura se leagănă, apa picură. Ciutura „suie plîngînd". Și de la această metaforă, prin opoziție, se naște prima: „coboară rîzînd". Acum dubla metaforă e gata pentru a reprezenta obiectul, ascunzîndu-l și promovîndu-l de la o unealtă banală și cotidiană la un obiect misterios, care provoacă imaginația.

Analiza oferă prin urmare secvența aceasta: „înstrăinare-asociere-metaforă". Sînt trei treceri obligatorii pentru a ajunge să formulezi o ghicitoare. Putem proba funcționarea regulii cu orice alt obiect. De exemplu, o peniță (care,

azi, va fi mai degrabă un pix, ba chiar un stilou).

Prima operație: înstrăinarea. Trebuie să definim peniţa ca şi cum am vedea-o pentru prima oară; este un bastonaş cel mai adesea din plastic, în formă de cilindru sau paralelipiped cu mai multe feţe, sfîrşind cu un vîrf conic ce are caracteristica, dacă este în contact cu o suprafaţă netedă, să lase o urmă foarte vizibilă. (Definiţia este scheletică şi aproximativă. Pentru definiţii mai complete adresaţi-vă romancierilor din „Ecole du regard".*)

A doua operație: asociere şi comparaţie. „Suprafaţa netedă din definiţie se pretează pe calea imaginilor la deschiderea spre alte semnificaţii. Foaia de hîrtie albă poate deveni orice altă suprafaţă albă, de la un zid la un cîmp de zăpadă. Prin analogie, ceea ce pe o foaie albă e un „semn negru", pe un „cîmp alb" poate deveni o „potecă neagră".

A treia operație: metafora finală. Sîntem gata acum pentru o definiţie metaforică a peniţei „e ceva care trasează o potecă neagră pe un cîmp alb".

A patra operație: — nu indispensabilă — constă în a da o formă atrăgătoare în sine definiţiei misterioase. Foarte adesea ghicitorile se formulează în versuri.

În cazul nostru e uşor:

Pe un cîmp alb, alb,
trasează o potecă neagră.

De subliniat importanţa decisivă a primei operaţii, care în aparenţă e numai pregătitoare. În realitate, înstrăinarea e un moment esenţial, acela care face posibile asociaţiile mai puţin banale şi permite declanşarea metaforelor mai surprinzătoare (care, pentru cel ce va dezlega, vor fi mai încărcate de o obscuritate stimulatoare).

---

* „Şcoala privirii" (în franc. în text).

Pentru ce le plac copiilor atît de mult ghicitorile?

La prima vedere aş putea spune că ele reprezintă forma concentrată, aproape simbolică, a experienţei lor de cucerire a realităţii. Pentru un copil, lumea e plină de obiecte misterioase, de evenimente de neînţeles, de figuri indescifrabile. Însăşi prezenţa lor în lume este un mister ce trebuie clarificat, o ghicitoare de dezlegat, înconjurîndu-se, la rîndul ei, cu nenumărate întrebări directe sau indirecte. Cunoaşterea se produce, adesea, sub formă de surpriză.

De aici, plăcerea de a încerca în chip dezinteresat, prin joc, ori aproape prin antrenament, emoţia căutării şi a surprizei.

Dacă nu mă înşel, şi jocul de-a v-aţi ascunselea are de-a face cu gustul ghicitorii. Care totuşi are un conţinut principal diferit — acela de a reînvia, prin probă, frica de a fi abandonat, de a fi pierdut. Sau de a se pierde. Da, Degeţel se joacă de-a pierdutul în pădure. A fi regăsiţi e ca şi cum s-ar întoarce în lume, şi-ar recîştiga propriile drepturi, ar renaşte. Înainte nu eram; acum sînt aici. Nu mai eram: sînt încă aici.

În aceste provocări se întăreşte sentimentul de siguranţă al copilului, capacitatea sa de a creşte, plăcerea lui de a exista şi de a cunoaşte.

S-ar putea spune mult mai multe despre aceasta, dar ar depăşi scopul însemnărilor de faţă.

14. FALSA GHICITOARE

Falsa ghicitoare este aceea care conține deja, într-un mod sau altul, răspunsul său.

Forma ei populară este următoarea:

„Ada, Gina, Pia, Nino / se jucau de-a du-te — vino / Punte, spune, / Cin-se pune?" (Răspuns: „Pun-te").

Nu e vorba aici propriu-zis de „a ghici", ci de a fi atent la sunetele care se aud, pentru a le putea recombina în alt mod.

False ghicitori mișună în jurul nostru. Eu o propun pe aceasta, cu totul nouă:

Un domn pe nume Osvald
merge-n Africa, i-e cald,
și se-ntreabă: mă încălzii
pentru că sînt din Forli
Sau că mă cheamă Osvald?
„Structura e cea a unui „limerick".

Răspunsul este deja inclus în versetele; domnului Osvald îi era cald, pentru că se afla în Africa, prin excelență locul temperaturilor ridicate. Falsa ghicitoare l-a ascuns, deviind atenția ascultătorului asupra unui „aut aut" cu totul arbitrar, reprezentat de cele două locuțiuni pentru că „și" sau „că".

În acest caz, atenția nu ajunge pentru a găsi răspunsul exact fără un mic exercițiu de logică.

Dar iată un alt exemplu:

Un grădinar cu minte prea puțină
Vorba ridichie semăna-n grădină
Cine-mi răspunde: în afară
ridichi sau vorbe-or să răsară?

În acest exemplu răspunsul (adică „nu răsare nimic", pentru că pentru a face să crească ridichi trebuie semințe de ridichi, iar cuvintele nu cresc în grădină) nu este conținut explicit în versete, în afară de indiciul ce poate fi dat de versul „a răsări".

Efortul deductiv e mai complex ca în celălalt exemplu. Dar forma e aceeași: este negația unui fals „aut aut". Consider că este vorba de un exercițiu educativ, pentru că în viață, de multe ori, pentru a găsi răspunsul exact, ai nevoie să știi să ocolești falsele alternative.

Firește, dacă se dau succesiv copiilor două sau trei asemenea false ghicitori, toți sînt atenți la capcană, și răspunsul exact este mai prompt. Dar amuzamentul nu e cîtuși de puțin mai mic.

15. BASMELE POPULARE CA MATERIE PRIMĂ

Basmele populare constituie materie primă în diferite operații fantastice, de la jocul literar (Straparola)* la jocul de curte (Perrault), de la cel romantic, la cel pozitivist, spre a sfîrși, în secolul nostru, cu marea întreprindere de filologie fantastică ce i-a permis lui Italo Calvino să dea limbii noastre ceea ce ea nu primise în secolul al XIX-lea, în absența unui Grimm italian. Nu vorbesc despre imitațiile cărora le-au căzut victimă basmele, despre răstălmăcirea pedagogică pe care au suferit-o, despre exploatarea comercială (Disney) la care au dat ocazie, nevinovatele.

Din lumea basmelor se inspiră în mod fericit pe căi diferite, Andersen și Collodi**.

Andersen, ca și frații Grimm, a pornit de la basmele țării sale. Dar, în timp ce frații Grimm, ca buni germani, erau interesați să construiască, transcriind basmele din gura povestitorilor populari, un monument viu al limbii germane în Germania aservită lui Napoleon (operație pentru care, au obținut o recompensă, în numele patriotismului, chiar de la ministrul prusac al instrucțiunii), Andersen retrăia acele basme în memoria sa; erau pentru el doar un mod de a se apropia din nou

---

* Gianfrancesco Straparola (sec. al XVI-lea) autor al „Plăcutelor nopți", parțial inspirate din basme populare, traducător, în italiană, al basmelor lui Perrault.

** Carlo Collodi (1826—1890), autor al celebrelor „Aventuri ale lui Pinochhio".

de copilăria lui pentru a o răscumpăra, nu pentru a da glas poporului său. „Eu și basmele" a fost „binomul fantastic" care i-a condus, precum o foarte înaltă constelație, munca. Apoi Andersen s-a despărțit de basmul tradițional pentru a crea un basm nou populat de personaje romantice și de obiecte cotidiene, pînă și de răzbunări personale. Lecția basmelor populare, scăldată în lumina soarelui romantic, îi servise pentru a ajunge la deplina eliberare a fanteziei sale și la cucerirea limbajului potrivit pentru a vorbi copiilor fără a se maimuțări.

Pinocchio trăiește, la rîndul său, din peisajele, tonurile și culorile basmului popular toscan, care intră totuși în povestea lui ca un substrat adînc, iar în pasta lingvistică doar ca unul din elementele materiei prime: o materie destul de eterogenă, cum rezultă, aposteriori, din varietatea de a da interpretări pe care Pinocchio le-a primit și le va primi.

Frații Grimm, Andersen, Collodi au fost — pe latura „băsmuirii" — între marii eliberatori ai literaturii pentru copii de temele pilduitoare care îi fuseseră atribuite de la originile sale, legate de apariția școlii populare. (Pe latura „aventuroasă" se dovedeau a fi prețioși aliați ai copiilor, indienii și pionierii din America; exploratorii, avangarda colonialismului; pirații, corsarii, orice soi de adunătură).

Putem vedea în Andersen pe primul creator al basmului contemporan: acela în care temele și figurile trecutului ies din limbul* lor, de acum fără timp, pentru a acționa în purgatoriul sau în infernul prezentului. Collodi a mers mai departe, atribuindu-i copilului — copilului așa cum este el, nu cum l-ar dori învățătorul sau parohul său — un rol de protagonist și încredințînd roluri noi unor personaje ale basmului clasic; Copila (apoi Zîna) sa

* limbo=loc verde în infern unde se găsesc sufletele celor drepți care au trăit î.e.n.

cu Părul Albastru e doar o rudă îndepărtată a zînelor descrise de tradiție; în hainele lui Mănîncă-Foc sau ale Pescarului Verde, bătrînul Balaur este de nerecunoscut; Omulețul de Unt e o veselă caricatură a Vrăjitorului.

Andersen e neîntrecut cînd e vorba de însufleţirea obiectelor mai neînsemnate, cu efecte de „înstrăinare" şi de „amplificare" absolut antologică. Collodi e imbatabil în dialoguri: se antrenase ani de zile scriind comedii proaste.

Nici Andersen, nici Collodi — şi aceasta dovedeşte că erau poeţi geniali — nu cunoşteau materialul basmelor, cum îl cunoaştem noi azi, după ce acesta a fost catalogat, secţionat, studiat la microscopul psihologic, psihanalitic, formalistic, antropologic, structuralist etc. Înseamnă că noi sîntem în măsură să „tratăm" basmele clasice într-o serie întreagă de jocuri fantastice. Despre aceste jocuri voi vorbi, fără nici o sistematizare, ci aşa cum îmi vor veni în minte, în următoarele scurte capitole.

16. GREȘIND POVEȘTILE

— A fost o dată o fetiță care se numea Scufița Galbenă.

— Nu, Roșie!

— Ah, da, Roșie. Așa dar tatăl ei o cheamă și...

— Ba nu, nu tatăl ei, era mama ei.

— Așa este. O cheamă și-i spune: du-te la mătușa Rosina să-i duci...

— Du-te la bunica, i-a spus, nu la mătușa!...

Etc.

Aceasta este schema unui vechi joc, „greșind poveștile", care se poate juca în fiecare casă, în orice moment. L-am folosit și eu, sînt ani de atunci, în ale mele „Povești la telefon" („Favole al telefono").

E un joc mai serios decît pare la prima vedere. Dar trebuie la momentul potrivit. Copiii, în ceea ce privește poveștile, sînt destul de multă vreme conservatori. Vor să le asculte din nou cu aceleași cuvinte ca prima oară, pentru plăcerea de a le recunoaște, de a le învăța în întregime exact cum progresează acțiunea, să resimtă iar emoțiile primei întîlniri, în aceeași ordine: surpriză, teamă, răsplată. Ei au nevoie de ordine și de siguranță; lumea nu trebuie să se depărteze prea brusc de șinele pe care cu atîta osteneală a pornit.

Se poate, prin urmare, ca la început jocul de a greși poveștile să-i irite, pentru că îi face să se simtă în pericol. Pentru apariția lupului

sînt pregătiți; apariția noului îi neliniștește pentru că nu știu dacă le va fi prieten sau dușman.

La un moment dat — poate cînd Scufița Roșie nu le mai spune prea mult, cînd sînt gata să se despartă de ea ca de o jucărie veche epuizată de consum — ca din povestire să se nască parodia, un pic pentru că această ratifică despărțirea, dar și puțin pentru că noul punct de vedere reînnoiește interesul pentru povestirea însăși, o face să retrăiască pe alt plan. Copiii nu se joacă atît cu Scufița Roșie, cît cu ei înșiși; se provoacă să înfrunte fără frică libertatea, să-și asume responsabilități riscante. E nevoie atunci să fie pregătiți pentru un sănătos exces de agresivitate, pentru nemăsurate salturi în absurd.

În orice caz, jocul va avea eficacitatea lui terapeutică. Va ajuta copilul să se elibereze de anumite fixații. Jocul dedramatizează lupul, îmblînzește balaurul, ridiculizează vrăjitoarea, stabilește o graniță mai clară între lumea lucrurilor adevărate — unde anumite libertăți nu sînt posibile — și aceea a lucrurilor imaginare. Aceasta trebuie să se întîmple oricum mai devreme sau mai tîrziu; sigur nu înainte ca lupul, balaurul și vrăjitoarea să-și fi îndeplinit profundele lor funcțiuni; dar nici prea tîrziu.

Un alt aspect serios al jocului este că participanții trebuie să facă, la nivelul intuiției, o adevărată analiză a basmului. Alternativa, sau parodia pot să-și găsească locul numai în anumite puncte și nu în altele; și tocmai în punctele care caracterizează și structurează basmul, și nu în timpul liniștitelor deplasări verbale de la un raport de semnificație la altul. Operațiile de descompunere și recompunere sînt, în acest joc, simultane. Sînt, mai exact, intervenții operative, nu abstract logice.

Rezultă o invenție de detaliu ce rareori conduce spre o nouă sinteză, cu o nouă logică a ei, ci favorizează mai curînd o hoinăreală fără țintă precisă printre temele de basm. E mai mult o mîzgălitură, decît un desen. Dar acum cunoaștem destul de bine utilitatea mîzgăliturii.

17. SCUFIȚA ROȘIE ÎN ELICOPTER

În unele școli am văzut desfășurîndu-se acest joc. Se dau copiilor cîteva cuvinte cu care trebuie să inventeze o povestire. Cinci cuvinte, de exemplu, „copila", „pădurea", „flori", „lup", „bunica", sînt în serie și sugerează povestea Scufiței Roșii. Al șaselea, de exemplu, „elicopterul", întrerupe seria.

Învățătorii, sau alți autori ai experimentului, măsoară cu acest joc-exercițiu capacitatea copiilor de a reacționa neașteptat la un element nou și, față de o anume serie de evenimente; de a absorbi cuvîntul dat în povestirea cunoscută; de a face cuvintele obișnuite să reacționeze la noul context în care se găsesc.

Privindu-l de aproape, jocul are forma unui „binom fantastic"; de o parte se află Scufița Roșie, de cealaltă, elicopterul. Al doilea termen al binomului este un singur cuvînt. Primul, o serie de cuvinte care, totuși, în fața cuvîntului „elicopter" se comportă ca un întreg. Totul este limpede, deci, din punctul de vedere al logicii fantastice.

Rezultatele cele mai interesante pentru psiholog se obțin, cred, cînd această „temă" fantastică este dată la rece, fără pregătire, chiar dacă nu fără un minim de explicație.

Personal, luînd cunoștință de acest experiment de la un învățător din Viterbo, căruia din păcate i-am pierdut numele și adresa, am încercat să mă servesc de el în timpul unei întîlniri cu niște copii din clasa a doua elementară aproape „blocați" de o rutină didac-

tică dintre cele mai dăunătoare (copieri, dictări și altele asemenea). Pe scurt, copii plasați în condițiile cele mai rele. Încercasem zadarnic să-i stimulez la o povestire; întreprindere deosebit de grea, cînd sosești pe neașteptate, ca un străin, care se trudește să-i facă să înțeleagă ce vrea. Pe lîngă toate acestea, aveam puține minute la dispoziție, deoarece eram așteptat în alte clase. Dar, îmi părea rău să plec de la copiii aceia fără să le fi dat ceva care să nu fie numai amintirea unui tip ciudat care pentru a face pe paiața se așeza pe jos, se suia pe un scaun (gesturi necesare, în acel context), pentru a sparge atmosfera birocratică creată de prezența învățătorului și a inspectorului școlar. Măcar de mi-aș fi adus o muzicuță, sau un fluier, o tobă...

În sfîrșit, îmi vine în minte să întreb dacă vreunul vrea să spună povestea Scufiței Roșii. Fetele arată spre un băiețel, băieții arată spre o fată.

„Și acum — întreb, după ce copilul a sfîrșit de spus din fir a păr povestea nu chiar a Scufiței Roșii cum i-o povestise de bună seamă bunica, ci o poezioară stupidă (amintirea unei „recitări" școlărești, sărăcuțul) — și acum spune-mi un cuvînt oarecare".

Natural, copiii nu înțeleg ce vrea să spună „oarecare". Trebuie să ne explicăm. În cele din urmă îmi spun: „cal". Pot spune povestea Scufiței Roșii care în pădure găsește un cal, i se suie pe crupă și sosește la casa bunicii înaintea lupului...

Merg atunci la tablă și scriu, într-o liniște totală, în sfîrșit plină de așteptare, caldă ca un foculeț: „fetiță", „pădure", „flori", „lup", „bunica", „elicopter"... Mă întorc. Nici măcar nu am nevoie să explic jocul cel nou. Cei mai isteți s-au și adunat doi și cu doi și ridică mîna. Iese la iveală spusă de mai multe voci, o poveste frumoasă în care lupul, în timp ce bate la ușa bunicii, e surprins de sus de elicopterul de control al traficului. „Dar ce face?

Ce vrea ăla? Se întreabă agenții. Și coboară, repede, în picaj, la timp pentru ca să-l facă să fugă chiar în calea vînătorului...

Ar fi de discutat asupra conținutului de idei al noii creații, dar nu mi se pare că este cazul. Mai de preț e ceea ce s-a pus în mișcare. Sînt sigur că acei copii, din cînd în cînd, vor cere să refacă jocul Scufiței Roșii cu un cuvînt nou: vor cunoaște plăcerea de a inventa.

Un experiment de invenție este frumos cînd copiii se distrează cu el, chiar dacă, pentru a ajunge la acest scop (copilul ca scop), se încalcă regulile experimentului însuși.

18. POVEȘTILE PE DOS

O variantă a jocului de a greși povestirile constă într-o răsturnare premeditată și mai organică a temei de basm.

Scufița Roșie e rea, iar lupul e bun...

Degețel vrea să fugă de acasă cu frații lui, părăsindu-și bieții părinți, care au totuși perspicacitatea de a le face o gaură în buzunar înainte de a-l umple cu orez, care apoi se risipește pe poteca pe unde fug. Ca în povestea adevărată, dar văzută în oglindă, unde dreapta devine stînga...

Cenușăreasa e o afurisită care o aduce la disperare pe răbdătoarea ei mașteră și fură logodnicul mărinimoaselor ei surori vitrege.

Albă ca Zăpada întîlnește în pădure, acolo unde ea e mai deasă și mai întunecoasă, nu șapte pitici, ci șapte uriași; le va fi mascotă în acțiunile lor banditești...

Tehnica erorii oferă astfel un gînd călăuzitor, proiectul unui desen. Produsul va rezulta parțial sau total inedit după cum „răsturnarea" va fi fost aplicată unuia singur sau tuturor elementelor basmului dat.

Prin „răsturnare" putem obține mai curînd decît o parodie a basmului, startul pentru o povestire liberă care să se dezvolte autonom în alte direcții.

Un copil din clasa a patra elementară, înzestrat cu un spirit creator deosebit, în loc să aplice tehnica răsturnării unui basm, a nimerit chiar în istorie, istoria adevărată sau în legenda istorică: „Remus îl ucide pe Romulus, noua cetate nu se numește Roma, ci Rema, iar

locuitorii ei sînt anticii Remani. Astfel rebotezați, nu mai provoacă frica, ci rîsul. Hanibal îi învinge și ajunge împărat Reman" etc.

Exercițiul nu are nici o valoare istorică, deoarece, cum spun toți, istoria nu se face cu „dacă". Afară de aceasta, are mai mult din Voltaire decît din Borges. E posibil ca rezultatul său cel mai de preț, chiar dacă involuntar, să fie acela de a lua în rîs modul, ori însăși pretenția de a preda istoria romană copiilor din clasele elementare.

19. CE SE ÎNTÎMPLĂ DUPĂ

— Și după? — întreabă copiii, cînd povestitorul se întrerupe.

Chiar cînd basmul s-a sfîrșit, există totdeauna posibilitatea unui „după". Personajele sînt gata să acționeze, cunoaștem felul lor de a fi, știm în ce raporturi se află între ele. Simpla intervenție a unui element nou repune în mișcare întregul mecanism după cum știu bine toți cei care au scris sau au inventat „continuări" la Pinocchio.

Un grup de copii dintr-a cincea elementară, aplicînd formula „să facem un pas înapoi", a introdus elementul nou chiar în pîntecul rechinului. În aceeași zi în care Pinocchio devine un băiat adevărat, Gepetto își amintește pe neașteptate că a văzut în măruntaiele monstrului, în timp ce era și el prizonier acolo, o comoară ascunsă. Pinocchio organizează imediat o vînătoare de rechini, care e totodată o vînătoare de comori. Dar nu numai el. Și Pescarul Verde, prefăcut în corsar, rîvnește comoara despre care a prins de veste de la Pisică și de la Vulpe, care formează acum tot echipajul său improbabil. După multe ciocniri aventuroase, Pinocchio triumfă. Dar sfîrșitul are un adaos: Rechinul, capturat și mumificat cum se cuvine, va fi arătat în piețe publice de Geppetto, acum prea bătrîn pentru a face tîmplărie, dar nu și pentru a rupe bilete dintr-un carnet...

Binomul fantastic care determină declanșarea noii povestiri este „Pinocchio — comoară ascunsă". Iar povestea însăși, dacă privim bine,

despăgubește eroul de eșecul suferit în materie de comori pe vremea cînd era păpușă și semăna naiv monede pentru a vedea crescînd din ele plante.

Există o vestită „continuare" a *Cenușăresei* (dar există ea oare cu adevărat? Oricum eu o regăsesc în minte și nu mi se pare că am inventat-o în ton de parodie). Cenușăreasa, chiar după ce s-a măritat cu Prințul (Făt-Frumos), rămîne credincioasă obișnuințelor ei de păzitoare a vetrei și cuptoarelor, nu știe decît de mătură și de bucătărie, mereu în șorț, neîngrijită. De o asemenea soție, Prințul nu poate decît să se satură în cîteva săptămîni. Mai amuzante și atrăgătoare sînt surorile vitrege ale Cenușăresei, cărora le plac balurile, filmele, croazierele în Baleare. Nici chiar mama vitregă, încă tinerică și plină de atracții (cîntă la pian, merge la conferințe despre Lumea a Treia și Marțea Literară), nu e de lepădat. Urmează o tragedie a geloziei cu toate atributele bine cunoscute...

Simburele jocului constă din nou într-o „analiză" a basmului, la nivelul intuitiv. Se joacă pe structurile sale, pe sistemul care îl organizează, privilegiind una din temele sale în dauna altora. În povestea Cenușăresei, condiția de păzitoare a vetrei este trăită ca o condamnare; în continuarea ei, tema e gigantizată caricatural și constrînge și celelalte teme — de exemplu aceea a „mondenității" surorilor vitrege— să capete semnificații noi.

Dacă se povestește unui grup de copii basmul lui Degețel, se poate întîmpla ca la sfîrșitul povestirii unul dintre ei să întrebe: „și după aceea, ce a mai făcut Degețel cu cismele de șapte poște?"

Din toate temele basmului, aceasta e cea care l-a izbit mai intens și l-a stimulat să-și închipuie o urmare. E un exemplu de „privilegiere a temei"...

Dacă din toate temele prezentate în Pinocchio o favorizăm pe aceea a nasului care se

lungește la fiecare minciună, putem să ne trezim cu ușurință într-un basm nou, în care Pinocchio minte înadins pentru a obține stînjeni de lemne pe care să le comercializeze și să facă trafic cu ele. Devine bogat și i se înalță, în timpul vieții, un monument. De lemn, cred.

Intervine, în exemplele citate, ceva ca o „forță de inerție" a imaginației care tinde să persevereze în mișcarea sa, transformîndu-se în deprindere automată din închipuire. Noul basm, totuși, nu se naște din acest automatism, lăsîndu-te în voia lui, ci mai degrabă din raționalizarea lui, adică din capacitatea de a vedea izvorînd din mișcarea necontrolată o direcție, un avînt constructiv. Chiar și în cele mai bune încercări ale suprarealiștilor, automatismul este continuu negat de o irezistibilă tendință a imaginației spre sintaxă.

20. SALATĂ DE POVEȘTI

Scufița Roșie îi întîlnește în pădure pe Degețel și pe frații lui; aventurile lor se amestecă, alegînd o cale nouă care va fi, ca să spunem așa, diagonala celor două forțe care activează asupra aceluiași punct, ca în acel faimos paralelogram pe care eu l-am văzut cu mare surprindere ivindu-se pe o tablă, în 1930, ca operă a învățătorului Ferrari di Laveno.

Era un învățător mic; cu bărbuță blondă și cu ochelari. Șchiopăta. O dată a notat cu un „zece" tema rivalului meu la italiană, care scrisese: „omenirea are mai multă nevoie de oameni buni decît de oameni mari". Din aceasta se poate înțelege că era socialist. Altădată, ca să mă pună în încurcătură și să-i facă pe colegii mei să înțeleagă că nu sînt tobă de carte, zise: „Dacă-l întreb de exemplu, pe Gianni cum se spune «frumoasă» în latină, nu știe asta". Dar eu, care în biserică auzisem cîntîndu-se „Tota pulchra es Maria" și mi-am bătut capul să înțeleg ce înseamnă acele preafrumoase cuvinte, m-am ridicat și am răspuns înroșindu-mă: „Se zice «pulchra»".

Toți am rîs, chiar și învățătorul, și eu am înțeles că nu e întotdeauna necesar să spun tot ceea ce știu. De aceea, și în această carte mă abțin mai mult decît pot să folosesc cuvintele dificile pe care le cunosc. Am scris, mai sus, cuvîntul „paralelogram", care pare dificil, numai după ce-mi amintisem că l-am învățat într-a cincea elementară.

Dacă Pinocchio nimerește în căsuța celor Șapte pitici va fi al optulea în jurul Albei ca

Zăpada, va introduce energia sa vitală în vechea poveste, silind-o să se recompună potrivit rezultantei celor două reguli, cea a lui Pinocchio și cea a Albei ca Zăpada.

La fel se întîmplă dacă Cenușăreasa se mărită cu Barbă Albastră, dacă Motanul Încălțat intră în slujba lui Gianni și a Ritei etc.

Supuse acestui tratament, chiar imaginile cele mai consumate par să reînvie, să reîncolțească, oferind flori și fructe neașteptate. Hibridul are un farmec al său.

O primă idee a acestei „salate de povești" se poate vedea în anumite desene făcute de copii în care se întîmplă ca personaje din basme diferite să conviețuiască ca efect al închipuirii. Cunosc totuși o doamnă care s-a servit de această tehnică atunci cînd copiii ei erau mai mici și nesățioși în foamea lor de povești. Pe măsură ce ei creșteau și cereau povești noi, doamna le improviza cu unele elaborate de ea, amestecînd personajele poveștilor vechi. Se procedea într-un asemenea mod încît tema era dictată chiar de copii.

De la această doamnă am ascultat un grotesc roman polițist în care Prințul care trezea cu o sărutare pe Albă ca Zăpada adormită prin vrăjitorie, era același care, în ajun, se însurase cu Cenușăreasa... Urma o dramă înfricoșătoare, cu lupte îngrozitoare între pitici, surori vitrege, zîne, vrăjitoare și regine...

Tipul de binom fantastic care guvernează acest joc se deosebește de forma generală doar prin aceea că este compus din două nume proprii, în loc de două nume comune, un subiect și un predicat și așa mai departe.

Firește, titluri de basm. O categorie pe care gramaticile normale nu sînt obligate să o înregistreze. Ca și cum a spune „Albă ca Zăpadă" și „Pinocchio" ar fi același lucru cu a spune „Alberto" și „Rosina"...

21. BASME COPIATE

Jocul și-a luat ca obiect, pînă aici, basmele vechi, numindu-le deschis, adoptîndu-le personajele fără a le supune unui nou botez, chiar dacă nu fără răsturnări și mutații interesante. Li s-au reamestecat temele, s-a exploatat forța de inerție a întîmplărilor lor, fără a le îndepărta însă ambianța lor nativă.

Un joc mai complex este acela al calchierii, cu care se obține dintr-o poveste veche o poveste nouă, în care prima se poate recunoaște mai mult sau mai puțin, sau care reprezintă un transfer total pe un teren străin. Procedeul are antecedente ilustre printre care, prea ilustru, calchierea joyce-ană a *Odiseei*. Dar nu e greu să recunoști calcul unui mit grec în *Gumele* lui Robbe-Grillet și, căutînd bine, s-ar putea regăsi schema unei povestiri biblice în subiectul cutărei povestiri a lui Moravia.

Aceste exemple, evident, nu au nimic de a face cu infinitele subiecte de roman izvorîte unul din altul prin simpla schimbare a numelor și a calendarului.

Odiseea îi servește lui Joyce doar ca un complex sistem de coordonate fantastice: o plasă în care să prindă realitatea din orașul său Dublin și, totodată, un sistem de oglinzi deformante care să dezvăluie din acea realitate lucruri care scapă ochiului liber. Redus la un joc, procedeul nu pierde nimic din noblețea sau din capacitatea lui de stimulare.

Se reduce o poveste cunoscută la urzeala acțiunii și a relațiilor sale interne.

Cenușăreasa trăiește împreună cu meștera și surorile vitrege. Acestea se duc la un mare bal, lăsînd-o singură acasă. Prin intervenția unei zîne, ea merge totuși să danseze. Prințul se îndrăgostește de ea etc.

A doua operație constă în reducerea ulterioară a subiectului la o pură expresie abstractă:

A trăiește în casa lui B, fiind cu B într-un raport diferit față de C și D cu care totuși conviețuiește. În timp ce B, C și D se duc la E, unde se petrece un eveniment F, A rămîne singură (sau singur, nu importă sexul). Totuși, grație intervenției lui G, și A se poate duce la E, unde produce un efect extraordinar asupra lui H etc.

Să dăm acum expresiei abstracte o nouă interpretare și putem obține, de exemplu, această schemă:

Delfina e ruda săracă a doamnei Notabiles, proprietăreasa unei vopsitorii la Modena și mama a două liceene mofturoase.

În timp ce doamna cu fiicele ei se duc într-o croazieră pe Marte, unde are loc o mare petrecere intergalactică, Delfina rămîne în curățătorie să calce rochia de seară a contesei Cutarescu. O îmbracă, visînd. Iese în stradă și, fără să se gîndească, se urcă pe astronava Zîna Secundă... tocmai aceea cu care doamna Cutarescu zboară la petrecerea marțiană, cu Delfina ca pasageră clandestină. La bal, președintele Republicii Marte o remarcă pe Delfina și dansează cu ea etc.

În acest exemplu, a doua operație — extragerea unei formule din basmul dat — apare aproape de prisos, într-atît noul subiect copiază de aproape pe primul introducînd simple variante. Aproape inutilă, dar nu întru totul, pentru că în orice caz a servit la crearea unei detașări față de poveste, care să te predispună s-o manevrezi.

Dacă încercăm, odată ce am dobîndit formula, să uităm povestea originară, putem obține această sugestie:

Băiatul Carlo este grăjdarul contelui Cenușaru, tatăl lui Guido și al Anei. Contele și fiii lui hotărăsc,

pentru vacanță, să facă înconjurul lumii cu iahtul lor... Carlo, cu ajutorul matelotului de Cart, se urcă pe iaht clandestin. Urmează un naufragiu pe o insulă sălbatică, unde Carlo se dovedește prețios, grație unei brichete cu gaz pe care el o dăruiește vrăjitorului indigenilor. Carlo ajunge să fie venerat ca un zeu al focului. Etc.

Și, cu aceasta, m-am îndepărtat destul de Cenușăreasa originară care intră în adîncimea noii povești, ca un țesut secret, pentru a trăi în măruntaiele ei și a inspira de acolo dezvoltări neașteptate. Încercați dacă vreți să credeți, cum se spunea pe vremuri în piețele publice.

Un alt exemplu:

Nino și Rita sînt doi frățiori. Se pierd în pădure. O vrăjitoare îi primește în casă cu gîndul de a-i coace în cuptor...

Scoatem din subiect expresia:

A și B se pierd în locul C, sînt primiți de D într-un loc E, unde există și un cuptor F. ...

Și iată noul subiect:

Doi frățiori (probabil fii de meridionali emigrați în Nord) au fost abandonați în Domul din Milano de tatăl lor, disperat că nu poate să-i hrănească și care înțelege să-i încredințeze astfel milei publice. Ei umblă speriați prin oraș. Noaptea se refugiază într-o curte, adorm pe o grămadă de lăzi goale. Descoperiți de un brutar, care a ieșit afară dintr-un motiv oarecare, sînt apoi adăpostiți la căldură lîngă cuptor...

Dacă mă întreb la ce punct al exercițiului s-a iscat scînteia, s-a pus în mișcare energia necesară să provoace noua povestire, pot răspunde ușor că a fost cuvîntul „cuptor". Cred că am spus-o deja: sînt fiul unui brutar (Repede și comestibil). Cuvîntul „cuptor" înseamnă pentru mine, o cameră mare plină de saci, cu o mașină de frămîntat în stînga, iar în față cărămizile albe ale cuptorului, gura lui care se deschide și se închide, tatăl meu care frămîntă, modelează, vîră și scoate din cuptor. Pentru mine și frate-meu care eram pofticioși, el pregătea în fiecare zi în mod special o duzină de chifle de făină extra, două zerouri, care trebuiau să fie foarte bine rumenite.

Ultima imagine pe care o păstrez despre tatăl meu este aceea a unui om care încearcă zadarnic să-și încălzească spinarea la cuptorul său. E ud leoarcă și tremură. A ieșit pe furtună să ajute o pisicuță rămasă izolată între băltoace. Va muri peste șapte zile de bronhopneumonie. Pe vremea aceea nu exista penicilina.

Știm că m-au dus să-l văd mai tîrziu, mort, pe patul său, cu mîinile pe piept. Îmi amintesc mîinile, dar nu și chipul. Și nici chipul omului care se încălzea la cărămizile călduțe nu-l mai țin minte, ci brațele; își pîrlise părul de pe ele cu un jurnal aprins, ca să nu cadă în aluatul de pîine. Ziarul era „Gazeta poporului". O știu precis, fiindcă avea o pagină pentru copii. Era în 1929.

Cuvîntul „cuptor" a pescuit în memoria mea și a ieșit la lumină cu nuanță afectuoasă și tristă. Această nuanță a determinat apoi nașterea altor asocieri: între copiii abandonați din povestea vechie și cei din povestea nouă, între copacii pădurii și coloanele Domului din Milano. Restul este deducție (fantastică, nu logică).

Povestea va avea un sfîrșit neprevăzut pentru că brutarul coace în cuptor pîine, nu copii. Tot atît de imprevizibil, ea ne va invita să privim marele oraș industrial de jos, cu ochii a doi copii care s-au rătăcit; să descoperim în jocul imaginației realitatea unei drame sociale. Lumea de azi va intra cu toată violența ei în copia noastră abstractă: A, B, C, D... Ne vom regăsi pe pămînt, în inima pămîntului. Și în calc vor fi precipitate conținuturi politice și ideologice de o anumită nuanță, pentru că eu sînt eu, nu o doamnă din San Vincenzo. Toate acestea se întîmplă inevitabil. Și cînd se întîmplă, produc imagini și semne ce sînt la rîndul lor studiate atent, interpretate.

La persoane diferite, „copiile" vor oferi căi diferite, care vor duce — dacă e cazul — la

diferite „mesaje". Dar nu am pornit de la „mesaj"; acesta s-a prezentat singur ca un involuntar punct de sosire.

Momentul esențial al „copiei" e analiza poveștii date. Operațiune, în același timp analitică și sintetică, și care parcurge drumul de la concret la abstract, revenind din nou la concret.

Posibilitatea unei operațiuni de acest gen se naște din natura însăși a poveștii; din structura sa, puternic caracterizată de prezența, de întoarcerea, de revenirea, de repetarea anumitor elemente compoziționale pe care le putem numi și „teme". Dar Vladimir Propp le-a numit „funcțiuni". Și acum la Propp trebuie să ajungă jocul nostru, pentru a dobîndi conștiința de sine însuși și pentru a-și fabrica noi instrumente.

22. CĂRȚILE LUI PROPP

Un aspect caracteristic al geniului lui Leonardo, pe care-l găsesc excelent pus în lumină într-un articol al revistei „Scienze" („Știința", ediția italiană a revistei „Scientific American"), a constat în capacitatea sa de a considera, pentru prima oară în istorie, o mașină oarecare nu ca un organism unic, un prototip irepetabil, ci ca un ansamblu de mașini mai simple.

Leonardo a „descompus" mașinile în elemente, în „funcțiuni". Astfel, el a ajuns să studieze separat, de exemplu, „funcțiunea" frecării, și acest studiu l-a condus la proiectarea cuzineților (rulmenților) cu sfere și conuri, și chiar a cilindrilor tronconici, care au fost efectiv fabricați doar într-o epocă foarte recentă, pentru funcționarea giroscoapelor, indispensabile în navigația aeriană.

În studii de acest fel, Leonardo reușea să se și distreze. Recent a fost descoperit desenul său pentru o invenție burlescă: un „amortizor pentru a frîna căderea unui om de sus". În acest desen se prezintă un om care cade nu se știe de unde, frînat de un sistem de cuie legate între ele și, în punctul final al căderii, de un balot de lînă, a cărui rezistență la izbitură e controlată și măsurată de ultimul cui. Probabil că trebuie să-i atribuim deci lui Leonardo și invenția „mașinilor inutile", construite pentru joc, pentru a urma o închipuire, desenate cu un surîs, momentan opuse și nesupuse normei utilitariste a progresului tehnico-științific.

Ceva asemănător descompunerii leonardești a mașinilor în „funcțiunile" lor a făcut, în domeniul poveștilor populare, etnologul sovietic Vladimir Ja. Propp, în opera sa „Morfologia basmului" și în studiul „Transformarea în basmele cu caracter magic".

Propp este vestit pe drept și pentru cartea „Rădăcinile istorice ale poveștilor cu zîne", unde expune în chip fermecător și, cel puțin din punct de vedere poetic, convingător, teoria după care nucleul cel mai vechi al basmului magic derivă din ritualuri de inițiere folosite în societățile primitive. Ceea ce povestesc basmele — sau ascund la capătul metamorfozei lor — cîndva se și petrecea; ajunși la o anumită vîrstă, copiii erau despărțiți de familie și duși în pădure (ca Degețel, ca Nino și Rita, ca Albă ca Zăpada)... unde vrăjitorii tribului îmbrăcați în așa fel încît să înspăimînte, cu fața acoperită cu măști oribile (care la noi te fac repede să te gîndești la vrăjitori și la vrăji)... îi supuneau la încercări grele și adesea mortale (toți eroii basmelor le întîlnesc în drumul lor)... copiii ascultau povestea miturilor tribului și primeau în păstrare armele (daruri magice pe care în basme, donatori supranaturali le împart eroilor aflați în pericol)... Și în sfîrșit se întorceau la casele lor, adeseori cu un alt nume (și eroul basmului se întorcea cîteodată incognito)... și erau maturi pentru a se căsători (ca în basme, care de nouă ori din zece se încheie cu o nuntă).

În structura basmului se repetă structura ritului. Și tocmai de la această observație Vladimir Propp (dar nu numai el) deduce teoria după care basmul a început să existe ca atare atunci cînd ritul antic s-a pierdut, rămînînd din el doar povestirea. Povestitorii în decursul mileniilor, au trădat mereu mai mult amintirea ritului și au servit tot mai mult exigențele autonome ale basmului, care prin viu grai s-a transformat, a acumulat variante, a urmat popoarele indoeuropene în migrațiunile lor, a

absorbit efectele mutațiilor istorice și sociale. Tot astfel, vorbitorii în cîteva secole transformă o limbă, așa încît dau viață unei limbi noi; cîte secole au trecut de la latina din vremea decadenței romane la limbile romanice?

În concluzie, basmele s-ar fi născut prin căderea din lumea sacră în lumea laică; după cum prin cădere au ajuns în lumea copiilor, reduse la jucării, obiecte care în ere precedente au fost obiecte rituale și culturale. De exemplu, păpușile sfîrlează. Dar nu stă, la originea teatrului, un același proces de la sacru la profan?

În jurul nucleului magic primitiv basmele au adunat alte mituri desacralizate, povestiri de aventuri, legende, anecdote; alături de personaje magice s-au înșirat personaje din lumea țărănească (de exemplu, vicleanul și prostul). S-a creat o magmă densă și complexă; un scul cu o sută de culori din care totuși — zice Propp — firul principal este cel descris.

O teorie poate fi la fel de bună ca alta și poate nici una nu este în măsură să ofere o explicație completă a basmului. Această teorie a lui Propp are un farmec deosebit pentru că stabilește o legătură profundă — cineva va spune: la nivelul „inconștientului colectiv" — între copilul preistoric care a trăit riturile de inițiere și copilul istoric care trăiește tocmai prin basm o primă inițiere a sa în lumea umanului. Identificarea dintre micuțul ascultător și Degețel din basmul pe care mama i-l povestește, nu are, în lumina acestei teorii; numai justificare psihologică; are una mai profundă înrădăcinată în străfundul sîngelui.

Analizînd structura basmului popular — cu o atenție deosebită față de basmul rus (care, dealtfel, aparține, în mare, aceluiași patrimoniu indoeuropean căruia îi aparțin cele germane sau cele italiene) — Propp a ajuns să formuleze trei principii: 1) „elementele constante, stabile ale basmului sînt funcțiunile personajelor, independent de cel ce le execută

sau de felul de a le executa"; 2) „numărul funcțiunilor care intră în basmele de magie e limitat"; 3) „succesiunea funcțiunilor este totdeauna aceeași".

În sistemul lui Propp funcțiunile sînt în număr de treizeci și unu și sînt suficiente, cu variantele și articulațiile lor interne, pentru a descrie forma basmului:

1) îndepărtarea
2) interzicerea
3) infracțiunea
4) investigarea
5) delațiunea
6) cursa
7) conivența (complicitatea)
8) păgubirea (sau lipsa)
9) mijlocirea
10) consimțămîntul eroului
11) plecarea eroului
12) eroul pus la încercare de donator
13) reacția eroului
14) furnizarea mijlocului magic
15) strămutarea eroului
16) lupta între erou și antagonist
17) eroul marcat
18) victoria asupra adversarului
19) îndepărtarea nenorocirii sau lipsa inițială
20) întoarcerea eroului
21) persecutarea sa
22) eroul se salvează
23) eroul sosește incognito acasă
24) pretențiile falsului erou
25) eroului îi este impusă o sarcină grea
26) împlinirea sarcinii
27) recunoașterea eroului
28) demascarea falsului erou sau a adversarului
29) transfigurarea eroului
30) pedepsirea adversarului
31) nunta eroului.

Natural, nu în toate basmele sînt prezente toate funcțiile: în succesiunea obligatorie, se petrec salturi, asocieri și sinteze care totuși nu contrazic linia generală. Un basm poate începe de la prima funcțiune, de la a șaptea sau de la a douăsprezecea, dar — dacă e destul de îndepărtat — e dificilă reîntoarcerea, pentru a recupera pasaje omise.

Funcțiunea de „îndepărtare", pe care Propp o indică pe primul loc, poate fi îndeplinită de un personaj care se îndepărtează de casă dintr-un motiv oarecare, un prinț care pleacă la război, un tată care moare, un părinte care merge la lucru (recomandînd fiilor — iată „interzicerea" — să nu deschidă nimănui ușa, sau să nu atingă un anumit lucru), un negustor care pornește la drum pentru afaceri etc. Fiecare „funcțiune" poate cuprinde contrariul ei: „interzicerea" poate fi reprezentată de un „ordin" pozitiv.

Dar nu vom împinge mai departe observațiile noastre asupra „funcțiunilor" lui Propp decît pentru a sugera tuturor celor care ar avea dorința, să se exerseze confruntînd secvența lor cu subiectul unui film oarecare despre acțiunile Agentului 007; ar putea să se mire găsind un mare număr de „funcțiuni" aproape în ordinea lor exactă, atît e de vie și de hotărît prezentă în cultura noastră structura basmului. Multe cărți de aventuri nu au alt plan.

Pe noi, „funcțiunile" ne interesează fiindcă putem să le folosim pentru a construi nenumărate povești, așa cum cu douăsprezece note (fără să punem la socoteală sferturile de ton și rămînînd mereu închiși în limitatul sistem sonor al Occidentului înainte de muzica electronică) se pot compune nenumărate melodii.

În Reggio Emilia, pentru a experimenta productivitatea „funcțiunilor", le-am redus *motu proprio** la douăzeci, sărind peste unele și substituind altele cu indicația aceleiași „teme" de basm. Doi amici pictori au desenat douăzeci de „cărți" de joc, fiecare purtînd un cuvînt („denumirea" generală a funcțiunii) și o ilustrare simbolică sau caricaturală, dar potrivită cu „interzicere", „infracțiune", „păgubire sau lipsă", „plecarea eroului", „misiunea", „întîlnirea cu donatorul", „daruri fermecate", „apare adversarul", „puterile diabolice ale adversaru-

* „din proprie inițiativă".

lui", „duelul", „victoria", „întoarcerea", „sosirea acasă", „falsul erou", „încercări grele", „despăgubirea", „recunoașterea eroului", „falsul erou demascat", „pedepsirea adversarului", „nunta".

Un grup a lucrat apoi la elaborarea unei povestiri, structurînd-o potrivit seriei de douăzeci de „cărți ale lui Propp". Cu multă plăcere, — trebuie spus — și cu remarcabile rezultate de parodie.

Apoi am văzut că copiii reușesc ușor să producă un basm, urmînd linia „cărților", pentru că fiecare cuvînt al seriei („funcțiune" sau „temă de basm") se prezintă încărcat de semnificații proprii basmului și se pretează la un joc interminabil de variațiuni. Îmi amintesc o interpretare originală a funcțiunii „interzicere": un tată pleacă de acasă interzicînd fiilor să arunce vase de flori din balcon în capetele trecătorilor... Și, printre „probele dificile", nu a lipsit obligația de a se duce la cimitir la miezul nopții; maximum de teroare și curaj, pînă la o anumită vîrstă.

Copiilor, totuși, le place să amestece cărțile, improvizînd reguli: să extragă trei la întîmplare și să construiască o povestire completă; să plece de la ultima carte a seriei; să împartă pachetul de cărți între două grupuri, și să compună două povestiri în concurs. Deseori ajunge o carte spre a sugera o poveste. Cea cu „darurile fermecate" a fost îndeajuns pentru un școlar dintr-a patra ca să inventeze povestea unui stilou care, singur făcea lecțiile.

Oricine poate să-și facă singur un pachet de „cărți ale lui Propp", cu douăzeci sau cu treizeci și una de bucăți. Sau cu cincizeci, la alegere; este suficient să scrie pe fiecare carte titlul „funcțiunii" sau al „temei", ilustrația nu e indispensabilă.

Jocul poate aminti numai prin eroare structura unui „puzzle"*, ori a unei șarade, în care

* Joc englezesc din carton tăiat care constă în reconstituirea unui întreg din fragmente decupate.

Una dintre „cărțile lui Propp" din „Reggio Emilia".

se primesc douăzeci, ori o mie, de fragmente dezordonate ale unui unic desen, cu sarcina de a reconstitui în mozaic desenul întreg. „Cărțile lui Propp" permit însă, cum s-a spus, alcătuirea unui număr infinit de desene, pentru că fiecare bucată nu are o semnificație unică, ci e deschisă spre multe semnificații.

De ce să folosim tocmai „cărțile lui Propp" și nu alte cărți după plac sau un grup de ima-

gini luate la întîmplare, sau o serie de cuvinte din dicționar? Mi se pare evident: fiecare „carte a lui Propp" nu se reprezintă doar pe sine, ci o întreagă secțiune a lumii de basm, un forfot de ecouri fantastice, pentru copii care sînt oarecum familiarizați cu poveștile, cu limbajul lor, cu temele lor.

În afară de aceasta, fiecare „funcțiune" e plină de „referiri" la lumea personală a copilului.

El citește „interzicere" și cuvîntul intră imediat în contact cu experiența pe care o are în legătură cu „interzicerile" din familie („nu pune mîna", „nu te juca cu apa", „lasă în pace ciocanul ăla"). Reînvie obscur primele momente ale raportului său cu lucrurile, cînd doar „da"-ul sau „nu"-ul matern îl ajutau să distingă ce este permis de ce este nepermis. „Interzicerea" este pentru el întîlnirea cu autoritatea, sau autoritarismul școlii. Dar e și în sens pozitiv („interzicere" și „ordine", funcțional, se echivalează): descoperire a legii jocului: „așa se face, așa nu"; întîlnirea cu limitele pe care realitatea sau societatea le impun libertății sale; unul din instrumentele integrării lui în societate.

Structura basmului nu numai că preia — dacă ne luăm după Propp — pe aceea a riturilor de inițiere, dar într-un fel se repetă structura experienței infantile, care e o succesiune de misiuni și dueluri, de încercări grele și de deziluzii, după anumite treceri inevitabile. Nu lipsește copilului nici măcar experiența „darurilor fermecate" cele de la Bobotează* sau de la Crăciun. Și, mult timp, pentru el, părinții au fost „donatori magici", capabili să facă orice (lucruri foarte frumoase a spus Alain în această privință). Copilul și-a populat treptat universul cu aliați puternici și dușmani diabolici. Așa încît ni se pare că „funcțiunile" din basme îl ajută

* Personaj mitic reprezentat de o bătrînă călare pe o mătură care aduce copiilor din Italia daruri de Bobotează.

întrucîtva să se autocunoască cît mai limpede. Şi ele sînt la îndemîna lui, verificate, uşor de folosit: să le arunci mi s-ar părea o risipă inutilă.

La acest capitol deja prea lung aş vrea să mai adaug două însemnări. Prima se referă la o observaţie pe care Vladimir Propp o face studiind în basmul rusesc transformarea unei anumite teme. El se opreşte la tema „coliba pe picioare de găină din pădure" şi-i dă de urmă, în concreteţea dezvoltărilor ei, variate: prin redu-

Antonio Faeti. Din seria de desene dedicate „funcţiunii" lui Propp.

cere (coliba pe picioare de găină; coliba din pădure; coliba; pădurea), prin amplificare (colibioara pe picioare de găină din pădure, cu pereți de marțipan și acoperiș de prăjituri); prin substituire (în locul colibei apare o peșteră, ori un castel); prin intensificare (o întreagă țară fermecată). Și se poate observa cum, în înșirarea variațiunilor tipice, Propp folosește în cele din urmă, aproape în aceiași termeni cu care Fericitul Augustin descria activitatea imaginației care constă, după el, în a „dispune, multiplica, reduce, extinde, ordona, recompune într-un fel oarecare imaginile".

A doua însemnare e o amintire. În casa lui Antonio Faeti (învățătorul pictor, autorul volumului absolut unic „Privind figurile", Einaudi, Torino, 1972) am văzut o serie de mari picturi dedicate „funcțiunilor" lui Propp. Fiecare dintre ele e o povestire care se desfășoară pe diferite planuri și al cărei protagonist este un copil cu fanteziile lui, cu complexele lui, cu densitatea inconștientului său, dar și omul și aventurile lui, și chiar pictorul și cultura lui. Sînt tablouri dense, populate de imagini, aluzii, citate, care mișcă tentacule spre stampele populare ca și spre suprarealism. Sînt „cărțile lui Propp", ale unui artist care iubește, în basm, o lume extraordinar de bogată și neașteptat de limitată. Fiecare cadru conține foarte multe lucruri care s-ar putea spune, dar numai cu prea multe cuvinte, iar altele care nu se pot spune cu cuvinte.

23. FRANCO PASSATORE „PUNE CĂRȚILE ÎN POVESTE"

Cele spuse în copitolul precedent, pentru a salva prezența basmelor populare în jocurile de născocire, nu vor să sugereze că acea prezență este obligatorie. Alături de „Cărțile lui Propp" pot exista altele, în alt fel, dar nu mai puțin productive.

Pentru exemplificare, voi cita foarte frumosul joc inventat de Franco Passatore și de prietenii săi din grupul „Teatru — Joc — Viață" și care se numește „să punem cărțile în poveste". Acesta este descris în volumul „Eu eram copacul" (tu, calul) de Franco Passatore, Silvio de Stefani, Ave Fontana și Flavia de Lucis (Guaraldi, Bologna, 1972) în capitolul „Patruzeci și ceva de jocuri pentru a trăi școala", la p. 153.

Jocul constă în inventarea și ilustrarea unei povești colective; poate fi inspirat de un pachet de cărți pregătit de instructor prin lipirea pe vreo cincizeci de cartonașe a unor figuri și imagini variate decupate din jurnale sau reviste. Lectura acestor imagini este totdeauna diferită, deoarece fiecare carte din pachet se leagă de cea anterioară numai prin libera asociere de idei sau în orice caz prin mijlocirea unui joc al fanteziei. Instructorul așezat în mijlocul cercului de copii pune un copil să aleagă la întîmplare o carte; acesta va trebui să o interpreteze verbal dînd astfel semnalul începutului poveștii colective. Expunerea lui va servi la ilustrarea pe un fond alb (cu un desen sau cu un colaj) a primei părți a povestirii, precum și colegului următor, care va trebui să continue povestirea, interpretînd la rîndul său cartea următoare, legînd-o de episodul precedent și ilustrînd desfășurările narative cu o pictură sau colaj apropiat de cel precedent. Jocul continuă astfel pînă la ultimul copil, căruia îi este în-

credințată misiunea de a termina povestea. Rezultatul este un lung panou ilustrat de toți copiii care vor putea reciti vizual povestirea lor colectivă.

În carte, jocul era prezentat cu titlul unui spectacol ce nu fusese încă realizat. La această oră, sper, sute de copii deja au „pus cărțile în poveste" și au oferit instructorilor suficiente materiale de reflectare.

Mie mi se pare un joc foarte frumos. Atît de frumos că aș vrea să-l fi inventat eu. Dar nu sînt gelos pe Franco Passatore și pe amicii lui. I-am văzut la lucru la Roma, în timpul unei sărbători de la *Unità*. Ei cunosc un mare număr de jocuri de născocire și dispun de o tehnică de „animație", omologată în zeci și zeci de experimente. De exemplu, dau copiilor trei obiecte disparate — un ibric de cafea, o sticlă goală, o sapă — și îi invită să inventeze cu ele și să reprezinte o scenetă. Este ca și cum ar inventa o poveste cu trei cuvinte, dar mult mai eficient, evident, pentru că obiectele oferă imaginației un suport mult mai solid decît cuvintele; poți să le privești, să le atingi, să le mînuiești, să scoți din ele numeroase sugestii, care țin de fantezie; povestea poate izvorî dintr-un gest întîmplător; dintr-un zgomot.

Caracterul colectiv al invenției nu poate, pe de altă parte, decît s-o stimuleze: intră în joc și se înfruntă într-un mod creator experiențe diverse, amintiri și ritmuri personale, ca și funcția critică a grupului.

Grupul „Teatru—Joc—Viață" crede în obiecte. Mai ales atunci cînd vrea ca cei mici să deseneze, i se dă fiecăruia o cutiuță misterioasă, în care se ascunde, fie un ghemotoc de bumbac mirosind a benzină, fie o caramelă, fie ceva ce miroase a ciocolată. Inspirația poate veni și prin mirosuri.

În jocurile grupului „Teatru—Joc—Viață" copiii sînt în același timp autori, actori și spectatori ai tuturor lucrurilor ce se întîmplă. Situația le favorizează creativitatea clipă de clipă, în foarte multe direcții.

24. BASM ÎN CHEIE OBLIGATĂ

Ca omagiu față de jocul care constă în a introduce în basm cărțile de joc desenate, am abandonat pentru moment basmele populare. Ne vom întoarce la ele acum pentru o ultimă aplicație tehnică. Poate ar fi trebuit să vorbim despre acest aspect înainte de a înfrunta „funcțiunile" lui Propp. Ar fi fost mai corect. Dar chiar și faptul de a introduce într-o gramatică, din cînd în cînd și cîte o excepție de la regulă este cît se poate de corect. Și pe de altă parte tehnica despre care va fi vorba acum se poate foarte bine aplica și „Cărților lui Propp" — acestea din urmă făcînd-o, dealtfel și mai clară.

În interiorul fiecărei „funcții" a basmului sînt posibile, așa cum s-a spus, infinite variațiuni. Tehnica varierii poate fi aplicată întregului basm, care poate fi astfel modulat, transpus într-o altă tonalitate.

Fie tema fantastică „Spuneți-ne povestea cîntărețului din fluier" din „Hamelin rătăcind prin Roma în 1973".

Introducerea acestei chei (sau dacă vreți, a unei chei duble: de timp și de loc) ne obligă să căutăm punctul exact al vechiului basm în care se poate articula marea modulare a basmului. O Romă din 1973 invadată de șoareci s-ar putea imagina și fără să cădem întru totul în absurd. Dar ar fi poate inutil. Roma este efectiv invadată. Nu însă de șoareci, ci de automobile, care se îngrămădesc pe străzi, sufocă piețele și scuarurile, se vîră pe trotuare, fură spațiul pietonilor, interzicîndu-le copiilor diversele jocuri.

Dispunem astfel de o ipoteză fantastică ce tîrăşte în albia poveştii un compartiment dens din realitate, şi e cel mai bun lucru ce s-ar putea dori. Iată o schiţă de desfăşurare în noua cheie:

Roma e invadată de automobile (şi aici ar putea fi un exerciţiu util, descrierea invaziei în termeni de basm, cu parcaje pînă sus pe Cupola San Pietro; dar nu avem timp). Primarul oferă un premiu, şi pe propria lui fiică drept soţie acelula care va sugera un remediu. Se prezintă un tînăr fluierar, dintre cei care se învîrtesc prin Roma înaintea Crăciunului cu un fluier cîmpenesc: va elibera Cetatea de maşini dacă în schimb primarul promite că cele mai mari pieţe ale oraşului vor fi rezervate copiilor pentru jocurile lor. Se face pactul. Fluierul atacă melodia sa. Din toate colţurile, sectoarele, cartierele, periferiile maşinile sosesc în fugă... să-l urmeze. El se îndreaptă spre Tibru... Urmează o semiinsurecţie a automobiliştilor... (la urma urmei, automobilele sînt şi ele rodul muncii omeneşti: pare urît să le distrugi...) Fluierul se convinge, schimbă drumul, se îndreaptă sub pămînt. Maşinile vor putea circula şi sta acolo dedesubt, lăsînd străzile de la suprafaţă şi pieţele pentru copii, funcţionarii de la bancă, vînzătorii de fructe...

Am imaginat de acum, în capitolul al douăzecişiunulea, o Cenuşăreasă în „cheie interplanetară", un Nico şi Rita în „cheie milaneză". În realitate, ele s-ar putea strînge toate, ori aproape toate, la umbra categoriilor de timp şi de spaţiu.

Vechea poveste cîntată într-o cheie nouă, adaptîndu-se noii execuţii, va reda sunete neaşteptate. Va putea desigur să aibă şi o „morală" pe care o vom accepta dacă ca fi implicită şi autentică, fără să încercăm niciodată să impunem una printr-un act de voinţă.

Într-o şcoală medie, oarecum întristată de întîlnirea birocratică cu „logodnicii"* (rezumate, analiză a epocii, întrebări, teme), copiii primiseră, la început cu puţin entuziasm, propunerea mea de a încerca o transcriere a roma-

* Capodopera lui Alessandro Manzoni (1785—1873), a cărei acţiune este plasată în timpul dominaţiei spaniole în Lombardia (sec. al XVIII-lea).

nului în cheie modernă. O dată descoperite posibilităţile jocului, printr-o neaşteptată, unanimă identificare între mercenarii manzonieni şi naziști, ei s-au angajat foarte serios în desfăşurarea lui.

Lucia, în noua cheie, continua să fie o muncitoare textilistă din provincia lombardă. Dar epoca aleasă — 1944, în timpul ocupaţiei naziste — îl obliga pe Renzo să intre în ilegalitate pentru a se sustrage pericolului de a fi deportat ca să muncească în Germania. Ciuma era reprezentată de bombardamente. Boiernaşul local care-i aţinea Luciei calea nu era altul decît comandantul local al „brigăzilor negre"**. Don Abbondio era mereu acelaşi, veşnic nehotărît între partizani şi fasciști, între muncitori şi patroni, între italieni şi străini. Innominato era un mare industriaş din regiune, altădată susţinător al regimului, care, în timpul ocupaţiei, găzduia în vila sa evacuaţii de război şi sinistraţii...

Nu cred că Alesandro Manzoni, eventual prezent, ar fi avut motiv să se simtă ofensat de modul în care copiii se foloseau de personajele sale. Poate i-ar fi ajutat să surprindă subtil anumite analogii. Şi numai el ar fi putut sugera lui don Abbondio replicile potrivite pentru noile întîmplări.

** formaţiuni fasciste

25. ANALIZA BEFANEI

Vom numi „analiză fantastică" a unui personaj de basm descompunerea lui în „factori primi", cu scopul de a obține elementele pentru construirea altor „binoame fantastice", adică pentru a inventa alte povestiri în jurul acelui personaj.

Să luăm Bofana (vrăjitoarea Bobotezei). Nu se întîlnește propriu-ziu în basme, dar e același lucru. Mai mult chiar, făcînd asupra ei exercițiul și nu asupra unei vrăjitoare obișnuite de basm, vom dovedi că analiza poate fi aplicată oricărui fel de personaje, de la Degețel la Ulisse, de la Pinocchio la Texas Jack.

În raport cu „funcțiunile" lui Propp, o putem defini pe Befana ca o „dăruitoare". La analiză, Befana apare împărțită în trei părți, ca și Galia lui Iulius Cesar și Divina Comedia;

— mătura

— sacul cu daruri

— încălțările rupte (citate, „et pour cause"*, într-o vestită poezioară populară).

Altcineva va putea împărți Befana astfel, și va fi liber s-o facă. Dar mie îmi ajunge tripartiția ei.

Fiecare din cei trei „factori primi" va oferi impulsurile lui creative cu condiția să știm să-i analizăm cu metodă posibilitățile.

Mătura. De obicei Befana se servește de ea ca să zboare. Dar dacă extragem obiectul din contextul său obișnuit, trebuie să ne între-

---

* În franceză în original.

băm: ce mai face Befana cu mătura după noaptea de Bobotează? De la această întrebare se nasc numeroase ipoteze;

a) După ultimul ocol al pămîntului, Befana zboară în alte lumi ale sistemului solar și ale întregii galaxii.

b) Befana întrebuințează mătura pentru a face curățenie la ea acasă. Unde locuiește? Ce face tot anul? Primește poștă? Îi place cafeaua? Citește ziare?

c) Nu există o singură Befana, sînt atîtea. Trăiesc în țara Befanelor, unde magazinul cel mai important, se înțelege, e cel cu mături. De ele se servesc Befana din Reggio Emilia, Befana din Omegna, Befana din Sarajevo. Consumul de mături e considerabil. Befana, înclinată spre comerț, își sporește negustoria, lansînd neîncetat mode noi: într-un an mini-mătura, anul următor maxi, apoi midi etc. Se îmbogățește, se apucă de comerț cu aspiratoare de praf. Acum Befana călătorește cu electrocasnicul, provocînd importante confuzii cosmice: aspiratorul aspiră praful din stele; capturează păsări, comete, un avion cu toți pasagerii (care vor veni apoi predați la domiciliu jos pe străzi sau șosea sau pe balcoane de bucătărie, acolo unde nu există șosea).

Sacul cu daruri. Ipoteza care mi se impune imediat este că în sac se găsește o gaură. O urmez fără să mă întreb de ce, ca să nu pierd timpul.

a) În vreme ce Befana zboară, darurile cad prin gaură și se risipesc. O păpușă aterizează aproape de o vizuină de lupi, care-și fac iluzii: Ah, zice lupoaica, e ca în vremea lui Romulus și Remus, Gloria mi-a căzut în mînă. Cresc cu dragoste păpușa care totuși nu crește. Puii de lup se joacă cu ea fără să se gîndească la glorie. Dar dacă hotărîm s-o facem să crească, se deschide pentru păpușă un destin păduratic; va fi o păpușă-Tarzan, o păpușă-Mowgli...

b) Se pregătește o listă de daruri și o listă de destinatari. Se alătură la întîmplare cîte un dar — cîte un destinatar (gaura în sac este, de fapt, o deschidere spre întîmplare; nu neapărat spre haos. O blană de vizon, dar comandată de Co-

mandor pentru iubita lui, cade în Sardinia, la picioarele unui cioban care-şi păzeşte turma în friguroasa noapte de iarnă). Bine-a făcut...

c) Coasem la loc gaura sacului. Pornim iarăşi de la ipoteza că există mai multe Befane. Deci, mai mulţi saci. Dacă, în grabă plecării, greşesc, Befana din Reggio Emilia va duce jucăriile ei la Domodossola, aceea din Massalombarda la Minervino Murge. Cînd îşi dau seama de greşeală Befanele sînt cuprinse de disperare. Fac un rond de control pentru a inventaria neînţelegerile provocate. Nici o neînţelegere. Copiii din toată lumea sînt egali şi iubesc aceleaşi jucării. (Dar nu trebuie exclusă o concluzie mai puţin poetică: copiii din toată lumea sînt obişnuiţi cu aceleaşi jucării pentru că le fabrică aceleaşi mari întreprinderi; aleg cu toţii acelaşi lucru pentru că altcineva a şi ales pentru ei.)

Încălţările rupte. Ca obiecte fantastice, încălţările rupte — în general lăsate la o parte de cercetători — nu sînt mai puţin productive decît mătura şi darurile.

a) Befana, hotărîtă să-şi procure o pereche de pantofi noi, scotoceşte prin toate casele pe care le vizitează pentru a aduce daruri, şi fură în cele din urmă pantofii unei biete învăţătoare la pensie care nu avea decît perechea aceea.

b) Copiii, aflînd că Befana are pantofii rupţi, se înduioşează, scriu la jurnale, TV deschide o colectă. O bandă de escroci umblă prin case adunînd abuziv ceea ce se oferă. Strîng cu totul două sute de miliarde de lire şi se duc să-şi cheltuiască banii în Elveţia şi la Singapore.

c) Copiii miloşi, în seara de Bobotează, pun o pereche de pantofi noi pentru Befana lîngă încălţămintea destinată să primească darurile. Befana din Vigevano află despre aceasta înaintea celorlalte, dă înainte o raită prin case, culege două sute de mii de perechi de pantofi (atîţia copii cu inima bună sînt) şi, întorcîndu-se în satul ei, deschide un mare magazin şi se îmbogăţeşte. Pe urmă se duce şi ea în Elveţia şi la Singapore.

Nu pretind că am făcut cu aceasta o analiză completă a Befanei. Am vrut doar să arăt cum analiza fantastică pune imaginaţia să lu-

creze asupra datelor simple: un cuvînt, întîlnirea — ciocnire dintre două cuvinte, dintre un element de basm și unul realist, ne oferă opozițiile elementare prin care imaginația își articulează poveștile, pune în mișcare ipoteze fantastice, devine aptă să fie transpusă în alte „chei" (de exemplu „cheia spațială"). E vorba, în concluzie, de un exercițiu în care intervin concomitent numeroase tehnici de invenție, cum se poate ușor demonstra, acum, făcînd „analiza analizei". Dar ar fi un pic prea pedant, nu?

26. OMULEȚUL DE STICLĂ

Aventurile unui personaj dat, „real", adică existînd deja în lumea basmului (ca Befana, ca Degețel) sau imaginar (ca omul de sticlă, ca să spun ce-mi vine întîi în minte) pot fi deduse logic din caracteristicile sale. „Logic" e spus aici în raport cu o logică fantastică sau în raport cu o logică-logică? Nu știu. Poate cu amîndouă.

Să luăm tocmai omul de sticlă. El va trebui să acționeze, să se miște, să stabilească relații, să suporte incidente, să provoace evenimente numai supunîndu-se naturii materiei din care l-am imaginat că e făcut.

Analiza acestei materii ne va oferi regula personajului.

Sticla e transparentă. Omul de sticlă transparent.

I se citesc gîndurile în cap. Nu are nevoie să vorbească pentru a comunica. Nu poate spune minciuni, pentru că s-ar vedea imediat, afară de cazul că poartă pălărie. Urîtă zi, în țara oamenilor de sticlă, ziua cînd se lansează acolo moda de a purta pălărie.

Sticla e fragilă. Casa omului de sticlă va trebui deci să fie capitonată. Trotuarele vor fi tapisate cu saltele. Interzisă strîngerea de mînă (!) Prohibite, muncile grele. Adevăratul medic al țării e geamgiul.

Sticla poate fi colorată. Se spală. Etc. În enciclopedia mea, sticlei îi sînt dedicate patru pagini mari și aproape la fiecare rînd se întîlnește un cuvînt care ar putea să capete o semnificație în povestea oamenilor de sticlă. Stă

acolo, negru pe alb, alături de tot felul de informații chimice, fizice, industriale, istorice, merceologice și mai știu eu de care, dar locul lui într-o poveste este asigurat.

Personajul de lemn trebuie să se ferească de foc, care-i poate arde picioarele, în apă plutește cu ușurință, pumnul lui e dur ca o bastonadă, dacă îl spînzură nu moare, peștii nu-l pot mînca; lucruri care i se întîmplă lui Pinocchio pe drept, tocmai pentru că e din lemn. Dacă Pinocchio ar fi fost din fier, i s-ar fi întîmplat altfel de aventuri, cu totul altele.

Un om de gheață, de înghețată sau de unt, poate trăi numai într-un frigider, altminteri se topește. Aventurile sale se vor produce între „freezer" și lăptuca proaspătă.

Un om de hîrtie velină va avea aventuri diferite față de un om de marmoră, de pai, de ciocolată, de plastic, de fum, de pastă de migdale.

În acest cîmp, analiza merceologică și analiza fantastică coincid aproape perfect. Și să nu vină nimeni să-mi spună că din sticlă e mai bine să faci ferestre, iar din ciocolată, ouă de Paști, în loc de povești: în acest tip de povești, mai mult ca în altele, fantezia oscilează între real și imaginar într-un balans pe care-l consider foarte instructiv, mai mult chiar: indispensabil pentru a pune stăpînire pe realul pînă în adîncul lui, remodelîndu-l.

27. PLANUL BILL

Nu altfel decît omuleții noștri de sticlă sau de pai se mișcă personajele din benzile desenate, fiecare urmînd logica atributului care îl distinge de altele și care e suficientă să-l facă să întîlnească mereu noi aventuri, sau mereu aceeași aventură, repetată la infinit prin variațiuni și modificări.

Atributul, în acest caz, nu este fizic, ci de altă natură, în general morală.

Să luăm caracterul lui Paperon dei Paperoni*, foarte bogat, avar și fanfaron — și caracterele prietenilor săi și ale dușmanilor, oricine poate inventa ușor o sumedenie de povești despre suspomenitul. Invenția propriu-zisă, cînd e vorba de aceste personaje „periodice", se întîmplă o singură dată; restul este, în cel mai bun caz, o variațiune; în cel mai rău, formulă, exploatare la extrem, producție în serie.

După ce au citit zece sau o sută de povești cu Paperon dei Paperoni (exercițiu oricum distractiv) copiii sînt perfect în stare să inventeze altele singuri.

Odată ce și-au făcut datoria lor de consumatori, ar trebui să fie puși în condiția de a acționa cu adevărați creatori. Păcat că puțini se gîndesc la această chestiune.

Să inventezi și să desenezi o bandă de imagini este cu mult mai util, în toate sensurile, decît să dezvolți o temă despre sărbătoarea mamei sau despre cea a arborilor. Aceasta comportă: conceperea unei povestiri, „tratarea" ei,

---

* Bobocul bobocilor

structurarea și organizarea în vignete, inventarea dialogurilor, caracterizarea fizică și morală a personajelor etc. Lucruri pe care cîteodată copiii, fiind inteligenți, se distrează, făcîndu-le singuri. Și, în același timp, la școală iau patru la italiană.

Cîteodată atributul principal al unui personaj se poate materializa într-un obiect; de exemplu, la Popeye, cutia cu spanac.

Fie doi gemeni pe nume Marco și Mirko, care umblă totdeauna înarmați cu un ciocan, și care se pot deosebi unul de celălalt doar pentru că Marco poartă un ciocan cu... mîner alb, iar Mirko, un ciocan cu mîner negru: aventurile lor sînt deja dictate, fie că dau peste un hoț, fie că sînt vizitați de o fantomă, de un vampir, de un vîrcolac. Se deduce după ciocane că ei vor învinge întotdeauna. Sînt născuți fără frică și fără inhibiții, agresivi, contestatari, pentru o luptă înverșunată (dar, precis, cu multe echivocuri) contra oricărui fel de monștri.

Atenție: am scris — „ciocane", nu „bîte". În nici un caz nu poate fi vorba de doi mici neofasciști...

Puternicul conținut ideologic al acestei propuneri: să-mi fie permisă și această divagație — nu trebuie să induc în eroare. Nu a fost programat, a venit de la sine. Mă gîndeam, odată, să scriu ceva despre gemenii prietenului meu Arturo, care se numesc „Marko" și „Amerigo". Am scris numele lor pe o foaie și aproape fără să-mi dau seama le-am rescris într-un început de poveste: așa am obținut cele două nume „Marko" și „Mirko", mai simetrice, aș zice mai gemene decît originalele. Cuvîntul „martello" („ciocan") — sosit al treilea — evident era fiul silabei *mar* din Marko, în parte contrazisă, dar în parte și întărită de *mir* din Mirko. „Martelli", („ciocane") la plural, mai mult decît dintr-un considerent logic, se impune pentru rima cu „gemelli" (gemeni), nepronunțată, dar prezentă. Aveam astfel imaginea a doi gemeni înarmați cu ciocan.

Restul a fost deducție. Există și personaje „date" de simplul lor nume. Așa sînt „piratul", „banditul", „pionierul", „indianul", „cow-boy-ul"...

Dacă vrem să inventăm un nou cow-boy trebuie să alegem cu multă grijă atributul său. Sau ticul său. Sau obiectul care să-l simbolizeze.

Un cow-boy „curajos"? E banal: „Mincinos", e consumat. Care cîntă la chitară sau la banjo, tradițional. Să căutăm variațiunea printre instrumente. Un cow-boy care cîntă la pian e deja mai promițător... Dar poate va fi mai bine ca să-și poarte pianul mereu după el pe un cal-hamal...

E pian-Jack, sau Billy The Piano? Călătorește totdeauna cu doi cai; el pe cel dintîi, pianul pe al doilea. Se învîrtește solitar prin munții Tolfa. Cînd se oprește, pune pianul jos și cîntă cîntecul de leagăn de Brahms, sau variațiunile lui Beethoven pe un vals de Diabelli. Lupii și mistreții vin de departe să-l asculte. Vacile, iubitoare de muzică, dau mai mult lapte. În ciocnirile inevitabile, cu bandiți sau șerifi, Pian-Jack nu se servește de pistol; el își pune pe fugă dușmanii, lovindu-i cu fugi de Bach, disonanțe atonale, fragmente alese din *Microcosmos* de Béla Bartók. Etc.

28. A MÎNCA ŞI „JOCUL DE-A MÎNCATUL"

„Dezvoltarea proceselor mintale — scrie L. S. Vîgotski (în *Gîndire şi limbaj*, Guraldi, Bologna, 1967) — începe cu un dialog, făcut din cuvinte şi gesturi, între copil şi părinţi. Gîndirea autonomă începe cînd copilul este pentru prima oară capabil să interiorizeze aceste conversaţii şi să le creeze înlăuntrul său.

După ce am renunţat la multe dintre ele, am ales acest citat, pentru a deschide o scurtă serie de observaţii de „fantastic casnic", care porneşte de la vorbirea maternă, pentru că mi se pare că Vîgotski a spus în mod simplu şi clar ceea ce alţii spun şi scriu cu enorme eforturi pentru a reuşi să fie de neînţeles.

Dialogul de care vorbeşte psihologul sovietic este în primul rînd un monolog, matern sau patern, făcut din sunete de mîngîiere, din încurajări şi surîsuri, din mici întîmplări care stîrnesc din cînd în cînd recunoaşterea, surpriza, un răspuns global printr-un şoptit, muzica prelingvistică a unui gîngurit. Mamele mai ales nu obosesc niciodată să-i vorbească copilului, de la primele săptămîni de viaţă, parcă pentru a-l ţine înfăşurat în cuvinte duioase şi calde. Ele se comportă spontan, ca şi cum ar fi citit ceea ce Maria Montessori spune despre „mintea absorbantă" a copilului, care tocmai prin „absorbire" interiorizează limbajul şi orice fel de semnale ale lumii exterioare.

— Nu înţelege, dar e mulţumit; deci ceva se întîmplă, — obiecta pediatrului raţionalist o mamă care era obişnuită să vorbească cu copi-

lul ei din leagăn absolut la fel ca și cu adulții: — într-un fel, mă ascultă.

— Nu te ascultă, te privește, e mulțumit pentru că ești acolo, pentru că te ocupi de el.

— Ceva tot înțelege, ceva se petrece — replica mama.

Chiar și a asocia o voce de un chip este o muncă, este rodul unei elementare activități mintale. Vorbind copilului care n-o poate încă înțelege, mama face totuși un lucru util nu numai pentru că îi oferă compania ei, prezența ei furnizoare de protecție și căldură, dar și pentru că procură alimente pentru „foamea lui de stimuli".

Vorbirea mamei, adesea imaginativă, poetică, transformă într-un joc în doi ritualul băii, al schimbului, al mîncării, însoțind dealtfel mereu gesturile stereotipe cu invenții de tot felul.

— Sînt sigură că rîde cînd îi pun pantofiorii pe mîini și nu în picioare.

Un copil de șase luni se distra mult cînd mama, dîndu-i să mănînce, se prefăcea că-și vîră lingurița cu papă în urechi. Cerea repetarea scenei, agitîndu-se sărbătorește.

Unele din aceste jocuri au fost instituționalizate de tradiție. De exemplu, în momentul păpicii, e mult răspîndită uzanța de a încuraja copilul să mai ia o linguriță „pentru mătușa", „pentru bunica" etc. Obicei nu prea rațional, cum cred că am demonstrat cu poezioara următoare:

Un pic pentru mama,
Un pic pentru tata
Un pic pentru bunica
Ce stă-n Santhià,
Un pic pentru tanti
care stă în Franța:
copilului îi plac
da-l doare la stomac.

Dar copilul, cel puțin pînă la o anumită vîrstă, reacționează bucuros la acest joc, pen-

tru că îi trezește atenția, populează cu personaje masa lui, care devine un soi de „déjeuner du roi"*, dă o semnificație simbolică actului de a mînca, scoțîndu-l din lanțul sclaviilor cotidiene. A mînca devine un fapt estetic, un „joc de a mînca", o „reprezentație a mesei". Și a se îmbrăca sau dezbrăca devin mai interesante cînd iau forma unui „joc de-a îmbrăcatul", „un joc de-a dezbrăcatul". Și aici aș vrea să-l întreb pe Franco Passatore dacă și la evenimente ca acestea s-ar potrivi definiția sa: „teatru-joc-viață", dar nu am numărul său de telefon.

Mamele mai răbdătoare au ocazia să constate în fiecare zi eficacitatea acțiunii de „a se juca de-a". Una din ele îmi povestea cum copilul ei învățase foarte repede să-și încheie singur nasturii, după ce, o vreme, ea, în timp ce-l încheia, îi spusese povestea lui Năsturaș care-și căuta căsuța, și n-o nimerea, și era foarte mulțumit cînd reușea să intre pe poartă.

Și o fi spus poate și „portiță", căzînd într-un abuz de diminutive destul de nerecomandabil. Dar faptul e frumos și semnificativ și spune mult despre importanța imaginației în activitatea educativă.

Eroarea va fi, eventual, să credem că povestea lui Năsturel își poate păstra farmecul dacă este scrisă și tipărită: aceasta face parte — împrumutăm expresia de la Natalia Ginsburg — dintr-un prețios „lexic familial". Nu ar mai avea sens pentru copil dacă ar regăsi-o într-o carte, cînd a și învățat de o bucată de vreme să-și încheie nasturii fără să se gîndească măcar la aceasta, iar cărții tipărite îi cere aventuri mai substanțiale.

O analiză mai amănunțită a „discursului matern" mi se pare indispensabilă pentru cine trebuie să inventeze povestiri pentru cei mai mici, prea mici chiar și pentru a li se citi Degețel.

---

* „dejunul regelui" (în fr.). Regele-Soare își lua micul dejun în mijlocul unei alese companii de curteni.

29. POVEȘTI LA MASĂ

Mama care se prefăcea că-și vîră linguriţa în ureche aplica fără s-o ştie unul din principiile esenţiale ale creaţiei artistice: „înstrăina" linguriţa de lumea banalului pentru a-i atribui o nouă semnificaţie. Copilul înfăptuieşte acelaşi lucru cînd foloseşte un scaun drept tren, sau în lipsa altei ambarcaţii, face să navigheze o maşinuţă în cada de baie ori încredinţează unui urs de cîrpă rolul de avion. Tot astfel Andersen, dintr-un ac sau dintr-un degetar făcea un personaj aventuros.

Poveştile pentru cei micuţi de tot se pot inventa, animînd obiectele care se găsesc pe masă sau pe scăunaş, cînd trebuie să mănînce. Şi dacă adaug cîteva exemple, nu o fac pentru ca să le învăţ pe mame să fie mame, Doamne fereşte; ci pentru că nu trebuie să faci niciodată o afirmaţie fără să oferi demonstraţia ei. Iată deci un minimum de analiză.

Lingura. Gestul intenţionat greşit al mamei sugerează altele. Lingura nu ştie încotro să meargă. Se îndreaptă spre un ochi. Atacă nasul. Şi ne oferă un binom „lingură-nas", care ar fi păcat să se irosească. „Era odată un domn cu nasul de lingură. Nu putea să mănînce supă deoarece lingura-nas nu reuşea să intre în gură...".

Răsturnăm binomul şi schimbăm cel de-al doilea termen. Vom avea nasul-robinet, nasul-pipă, nasul-bec.

„Un domn avea nasul cu robinet. Era foarte comod: în loc să-l sufle deschidea şi închidea robinetul... Într-o zi robinetul a început să picure... (În această poveste copilul regăseşte, ca să rîdă, ceva din experienţa lui; nu sînt totdeauna uşoare raporturile cu propriul tău nas).

„Un domn avea un nas-pipă; era un mare fumător... Era un nas-bec. Se aprindea și se stingea. Făcea lumină la masă. La fiecare strănut exploda becul și trebuia schimbat...".

Lingura, după ce a sugerat aceste povești despre nasuri, nu lipsite, pe cît se pare, de interesante dedesubturi psihanalitice (și care pentru aceasta ar putea privi copilul mai de aproape decît ne gîndim), poate deveni un personaj autonom. Umblă, aleargă, cade. Are aventuri sentimentale cu o furculiță. Rivalul ei e un cuțit înspăimîntător. În această nouă situație povestea se dedublează: de o parte respectă, sau provoacă, mișcările reale ale lingurii-obiect, de alta crează un „domn Lingură" la care obiectul e redus la pur nume, cu virtuți proprii de evocare. „Domnul Lingură era înalt, înalt, slab, slab, cu un cap mare, atît de greu că nu reușea să stea în picioare. Îi era mai ușor să meargă în cap. Așa vedea lumea pe dos și își făcea idei greșite... Animația devine personificare, ca în nuvelele lui Andersen.

Farfurioara. Copilul, lăsat să o facă, inventează spontan o folosire simbolică a ei. O transformă în automobil, în avion... De ce să-i interzicem asta? Ce-ar fi dacă în fiecare clipă s-ar sparge o farfurioară? Mai bine să intensificăm jocul, noi care știm mai multe... Farfurioara zboară. Se duce s-o găsească pe bunica, se duce să-l găsească pe tata la fabrică... Ce trebuie să le spună? Ce o să le spună?... Ne ridicăm, însoțim cu mîna „zborul" farfurioarei prin cameră, în timp ce se apropie de o fereastră, intră pe o ușă, dispare, se întoarce cu o caramelă, sau cu o „surprizioară" pe care trebuie s-o scoți din pachet.

Farfurioara e un aeroplan, lingura e pilotul. Zboară în jurul becului ca în jurul soarelui. Face ocolul lumii: e destul s-o spunem...

Farfurioara e o broască țestoasă. E un melc: ceașca e cochilia lui (Ceașca, o lăsăm totuși, cititorului pentru exercițiile sale).

Zahărul. Descompus în „factorii săi primi" (e „alb", e „dulce"; e „ca nisipul"), oferă trei căi invențiunii: după „culoare", „gust", „formă". În timp ce scriam „dulce" m-am gîndit la ce s-ar întîmpla dacă zahărul ar dispare de pe pămînt, așa, pe neașteptate. Toate lucrurile dulci ar deveni brusc amare, fără preaviz. Bunica își bea tocmai cafeaua, dar e atît de amară încît bănuiește că a pus sare în loc de zahăr. O lume amară. Din vina unui vrăjitor rău. Vrăjitorul Amar. (Dăruiesc acest personaj celui dintîi care ridică mîna).

Dispariția zahărului îmi permite să inserez aici, dar fără paranteze, pentru a-i da importanța cuvenită, o referire la o operație pe care

o voi numi „scădere fantastică". Acesta constă în a face să dispară, unul după altul, toate obiectele din această lume. *Dispare soarele*, nu mai răsare; lumea e mereu în întuneric... *Dispare banul:* agitație la Bursă... *Dispare hîrtia:* măslinele care stăteau în siguranță în cornet se rostogolesc pe jos. Sustrăgînd obiect după obiect, ajungem la o lume cu totul goală, o lume de neant...

Era odată un omuleț din nimic, umbla pe o stradă din nimic, care nu ducea nicăieri. Întîlnește o pisică din nimic, care are mustăți din nimic, coadă din nimic, ghiare din nimic...

Am scris deja această poveste. E folositoare? Eu cred că da. „Jocul de-a nimica" îl fac copiii înșiși, închizînd ochii. Slujește să dea corp lucrurilor, să izoleze, din aparența lor, existența lor însăși. Masa devine extraordinar de importantă, exact în momentul în care, în timp ce o privesc, spun: „masa nu mai este". E ca și cum aș privi-o pentru prima oară, nu ca să văd cum e făcută, asta o știu deja, ci doar pentru ca să-mi dau seama că „este", că „există".

Copilul începe, sînt convins, destul de repede să intuiască acest raport între a fi și a nu fi, între ființă și neființă. Uneori îl puteți surprinde în timp ce lasă pleoapele în jos pentru a face să dispară lucrurile, le redeschide pentru a le vedea reapărînd, repetînd cu răbdare exercițiul. Filozoful* care se întreabă asupra Ființei și asupra Neantului, folosind majusculele ce se cuvin de drept acestor respectabile și profunde noțiuni, nu face în fond decît să reia, la un nivel mai înalt, acel joc infantil.

---

* Aluzie la JEAN-PAUL SARTRE

30. CĂLĂTORIE ÎN JURUL CASEI MELE

Ce este o masă pentru un copil de un an, independent de utilizarea pe care i-o dau adulții? E un acoperiș. Se poate adăposti acolo dedesubt și se poate simți stăpînul casei; al unei case pe măsură, nu atît de mare și înfricoșătoare cît casa celor mari. Un scaun e interesant pentru că-l poți împinge încoace și încolo, pentru a-ți măsura propria forță, îl poți răsturna și tîrî, poți sări peste el în mai multe sensuri. Poți să-l bați, dacă îți dă cu răutate o lovitură în cap: „scaun rău".

Masa și scaunul care pentru noi sînt obiecte consumate și aproape invizibile, de care ne servim automat, sînt multă vreme, pentru copil, materiale ce te îmbie la explorări ambigue și pluridimensionale, în care își dau mîna cunoașterea și fabulația, experiența și simbolizarea. În timp ce învață să le cunoască suprafața, copilul nu încetează să se joace cu ele, să formuleze ipoteze asupra lor. Datele pozitive pe care le înmagazinează, el nu încetează să le folosească în închipuire. Astfel, din cunoașterea lui face parte ideea că, deschizînd robinetul, faci să curgă apa; dar aceasta nu-l împiedică să creadă, dacă e cazul, că „de partea cealaltă" ar fi un „domn" care pune apă în tub, pentru ca ea să poată ieși din robinet.

„Principiul contradicției" îi e necunoscut. Este om de știință, dar și „animist" („masă urîtă") și „artificialist" („există un domn care pune apa în tuburi"). Aceste caracteristici coexistă în el un mare număr de ani, în proporții variabile.

Din constatare, se naşte o întrebare: facem bine spunîndu-i poveşti în care protagoniştii sînt obiectele din casă, ori riscăm să-l încurajăm în animism şi artificialism, în dauna spiritului său ştiinţific?

Mă gîndesc la această întrebare mai mult din scrupul decît din preocupare. Să te joci cu lucrurile te ajută să le cunoşti mai bine. Să nu socotesc util a se pune limite libertăţii jocului, ceea ce ar însemna să-i negăm funcţia formativă şi cognitivă. Fantezia nu e un „lup rău", de care trebuie să-ţi fie frică, ori o infracţiune pe care s-o urmăreşti în permanenţă cu o îndărătnică patrulare. Mie îmi va reveni, din cînd în cînd, sarcina de a înţelege dacă copilul, la un moment dat al interesului său pentru lucruri doreşte „informaţii despre robinet" sau vrea „să se joace cu robinetul", pentru a obţine în felul lui informaţiile de care are nevoie...

Din această premisă deduc anumite principii utile pentru a îmbogăţi dialogul cu copilul despre lucrurile casnice.

I. Va trebui să ţin seama, la început, că prima aventură a copilului, cînd abia reuşeşte să se dea jos de pe scăunel sau să iasă din cuşca ţarcului, este descoperirea casei, a mobilelor şi a maşinilor care o populează, a formelor şi a întrebuinţărilor lor. Acestea îi furnizează material primelor observaţii şi emoţii, care îi servesc pentru a-şi fabrica un vocabular, funcţionînd pentru el ca indicii ale lumii în care creşte. Eu îi voi povesti, în limitele pe care el însuşi le va provoca şi tolera, „poveştile adevărate" ale lucrurilor, fără a uita că aceste „poveşti adevărate" vor avea în mare parte, pentru el, sunetul unor pure lanţuri verbale, punct de aplicare al „imaginaţiei", nu mai mult, nici mai puţin decît basmele. Dacă îi povestesc de unde vine apa, cuvinte ca „izvor", „bazin", „apeduct", „rîu", „lac" etc. vor rămîne în el suspendate în căutarea unui obiect, pînă nu va fi văzut şi atins lucrurile pe care ele le indică.

Ar fi chiar mai bine dacă am avea la dispoziție o serie întreagă de albume ilustrate — „de unde vine apa", „de unde a venit masa", „de unde a venit geamul ferestrei" și altele asemenea — care să le arate măcar figurile lucrurilor. Dar asemenea albume nu există. „O literatură" pentru copiii de la zero la trei ani nu a fost încă nici produsă, nici studiată sistematic, ci doar abordată pe calea unor intuiții neorganizate.

II. Mă voi asocia „animismului" și „artificialismului" său ca unor izvoare de invenție, fără teama de a inspira sau de a consolida explicații „greșite". Dimpotrivă, cred că, într-un anumit fel, basmul „animist" îi va spune cumva că „animismul" nu e o soluție. La un anumit punct, povestea care personifică masa, lampa, patul, îi va apărea asemănătoare, în mecanismul simbolizării, cu jocul în care el dispune, în chip fantastic, de lucruri: un „a face ca el", în care el nu e obligat să respecte proprietatea obiectelor. Și va fi el cel care va concepe opoziția „real-imaginar", „adevărat-ne-adevărat — adevărat în joc", care îi va permite să-și construiască realitatea.

III. Voi reflecta asupra caracteristicilor actuale ale „călătoriei în jurul casei mele", călătoria *sa*, atît de diferită de călătoria *mea*, în casa copilăriei *mele*.

Acesta este un punct care merită efortul de a-l dezvolta.

Lumina electrică, gazul, televizorul, mașina de spălat rufe, frigiderul, uscătorul de păr, telul, picupul sînt doar cîteva dintre elementele peisajului casnic pe care copilul de azi îl cunoaște și care ne apare atît de deosebit de cel pe care l-a cunoscut bunicul nostru, crescînd într-o bucătărie țărănească, între vatră și găleata cu apă. Acestea îi vorbesc despre o lume plină de mașini. Sînt prize și întrerupătoare pe toți pereții și întrucît ei știu că nu trebuie să pună degetul, nu se poate pretinde că el nu face deducțiile sale asupra omului, asupra puterilor

sale, asupra forțelor care aprind lumini, provoacă bîzîituri și fîșîit de motoare, transformări din cald în rece, din crud în copt etc. Din balcon, copilul vede trecînd automobile, elicoptere, aeroplane. Chiar printre jucăriile lui sînt mașini de toate felurile care repetă, la scară redusă, pe cele din lumea adultă.

Lumea de afară pătrunde chiar în casă în multe feluri care le erau necunoscute copiilor de acum cincizeci de ani; sună telefonul și se aude vocea lui tătucu; se învîrtește butonul radioului și se aud sunete, zgomote, cîntece; se apasă pe o clapă a televizorului și ecranul se umple de imagini; pentru fiecare imagine își face drum, treptat, treptat un cuvînt ce trebuie să fi capturat și înmagazinat o informație de descifrat pentru ca să se asocieze, cu necesară prudență, celor pe care le are deja în posesia lui.

Ideea pe care copilul de azi și-o face despre lume este, prin forța împrejurărilor, cu totul alta decît cea pe care și-o putea face, cînd era copil, tatăl lui, de care îl separă puține decenii. Experiența sa îl face capabil să îndeplinească operații diferite. Poate chiar operațiuni mintale mai complexe: dar lipsesc, în legătură cu aceasta, instrumentele de măsurat care ar fi necesare pentru a o afirma cu siguranță.

Mai mult, obiectele din casă ne furnizează informații chiar prin materialele din care sînt fabricate: culorile cu care sînt pictate, formele în care sînt desenate (de un designer, nu tot de un meseriaș). „Citind" aceste obiecte, copilul învață lucruri diferite de cele pe care le învățase bunicul „citind" la lampa cu petrol. Copilul de azi se înscrie astfel într-un model cultural diferit.

Bunicului, îi pregătea păpică maică-sa; nepotului, i-o pregătește marea industrie, care-l atrage în circuitul ei cu mult înainte ca el să poată ieși din casă pe picioarele lui.

Avem, astfel, la dispoziție o materie mai amplă pentru a fabrica povești și putem folosi un limbaj mai bogat. Imaginația e o funcțiune

a experienței, iar experiența copilului de azi e mai extinsă (nu știu dacă se poate spune: mai intensă, aceasta e o altă problemă) decît cea a copilului de ieri.

Exemplificarea, la acest punct, ar fi aproape inutilă. Fiecare obiect, după natura sa, oferă pretexte pentru poveste. Și eu am agățat cîteva povești în aceste cuiere ale fanteziei. De exemplu, am inventat un Prinț Înghețată, locuind într-un frigider; am făcut să cadă în televizorul său un personaj prea legat de micul ecran; am combinat o căsătorie între un tinerel — mai înainte îndrăgostit de motocicleta lui roșie japoneză — cu o mașină de spălat rufe; am închipuit un disc vrăjit pe care, ascultîndu-l, lumea e silită să danseze —, în timp ce doi hoți o jefuiesc etc.

Cu cei foarte mici, cred că trebuie să se înceapă de la obiecte cu care au raporturi mai intime și speciale. De exemplu, patul. Pe pat copilul sare, se joacă, face orice, numai să nu adoarmă. Îl urăște, dacă ora somnului îl silește să întrerupă vreo muncă importantă. Să proiectăm acest rezuf în obiect și iată

povestea patului care nu voia să lase copilul să doarmă; se răsturna, sărea pe tavan, alerga pe palier și cădea pe scări; perna voia să stea la picioare mai degrabă decît la cap... E un pat cu motor care călătorește în țări depărtate, la vînătoare de crocodili... E un pat vorbitor, care ar spune multe povești; printre altele, povestea patului care nu voia să lase copilul să doarmă etc.

Supunerea față de natura obiectului, oricum, nu ne va împiedica să ne folosim de el în chipul cel mai arbitrar, luînd exemplu de la copil, care încredințează obiectelor cu care se joacă rolurile cele mai neașteptate.

Un scaun alerga să prindă tramvaiul. Era foarte tîrziu și scaunul alerga în mare grabă, sărind pe cele patru picioare. Deodată pierdu un picior și se clătină periculos. Din fericire, un tînăr trecător îi culese îndată piciorul și i-l puse la loc. Și-n timp ce i-l punea, îi recomanda: Da nu mai alerga așa, e mai mult timp

decît viața. Tinere, lasă-mă în pace, nu mă face să pierd tramvaiul. Și începu să alerge în grabă și mai mare ca înainte. Etc.

Acest scaun, îi învăța pe papagali să vorbească; aceasta era meseria lui etc.

Întrebuințarea acestor povești la momentul căruia îi sînt destinate — ora păpicii, ora de mers la culcare — nu impune cu necesitate ca ele să se supună legilor de fier ale „formei sonată", ci mai curînd acelora mai elastice, ale „improvizației". Pot fi pretexte, fragmente, povești în zig-zag, care încep și nu sfîrșesc, trec una în alta, uită ce aveau de făcut, ca maimuțele în cușca de la zoo; au, în concluzie, caracterul primelor jocuri infantile care nu sînt aproape niciodată povești complete, ci o hoinăreală liberă, prin multe povești, risipire de obiecte care sînt luate, lăsate, reluate, pierdute pe drum.

31. JUCĂRIA CA PERSONAJ

Între lumea jucăriilor și lumea adultă este un raport mai puțin clar decît pare la prima vedere: jucăriile se impun pe de o parte „prin decădere", pe de altă parte „prin cucerire".

Unele lucruri, care în lumea adultă au avut într-un timp o mare importanță, acceptă să fie reduse la rolul de jucării, pentru ca totuși să nu dispară cînd acel timp ia sfîrșit. Așa, de pildă, arcul și săgețile. Încetînd să mai conteze pe cîmpurile de luptă, ele s-au aranjat să devină instrumente de joc. Măștile, sub ochii noștri, încep să renunțe să-și recite rolul lor în carnavalul adulților și devin monopol al copiilor. Păpușile și sfîrleaza au fost obiecte sfinte și rituale înainte de a se mulțumi să-i facă pe copii să se joace. Dar chiar obiectele mai banale pot coborî de pe piedestalul lor cotidian: un vechi ceas deșteptător stricat, căzut la rangul de jucărie, ar mai putea trăi evenimentul ca pe o avansare. Cuferele uitate în pod și descoperite de copii și rechemate la viață, cu comorile lor îngropate, „cad" sau „urcă"?

Prin cucerirea lor de către copii, lucrurile, animalele și mașinile devin în schimb jucării în virtutea unor metamorfoze adecvate. Artele, meseriile și profesiunile devin jocuri. Desigur, industria de jucării fabrică trenulețe, mașinuțe, trusouri pentru păpuși și cutii pentru „micul chimist", într-o neîncetată miniaturizare a lumii adulte care nu neglijează nici minitancurile sau minirachetele. Dar nevoia copilului de a imita adultul nu e o invenție a industriei, nu

e o exigență impusă: face parte din voința copilului de a crește.

Lumea jucăriilor este deci o lume eterogenă. La fel este și atitudinea copilului față de jucărie. Pe de o parte, el se supune sugestiilor ei, învățînd s-o folosească pentru jocul căruia îi e destinată, bătînd toate potecile pe care acest joc le oferă activității lui; pe de altă parte, copilul o folosește ca mijloc de a se exprima, aproape însărcinînd-o să reprezinte dramele lui. Jucăria e lumea pe care el vrea s-o cucerească și cu care se măsoară (de aici impulsul de a o demonta să vadă cum e făcută; sau de a o distruge). Dar este și o proiectare, o prelungire a persoanei sale.

Fetița care se joacă cu păpușile ei și cu trusoul lor extrem de bogat de haine, mobile, ustensile, farfurioare, ceșcuțe, „electrocasnice", case și sate în miniatură — recapitulează în joc toate cunoștințele sale despre viața casnică, se obișnuiește să mînuiască obiectele, să le facă și să le desfacă, să le acorde un spațiu și un rol; dar în același timp păpușile îi servesc ca să dramatizeze propriile-i relații, eventual conflictele sale. Ceartă păpușile cu aceleași cuvinte cu care a fost certată de mamă, pentru a arunca asupra lor orice urmă de vină. Le răsfață și le alintă pentru a exprima nevoia ei de afecțiune. Poate alege una pe care s-o iubească și s-o urască, în chip cu totul special, dacă ea personifică frățiorul pe care e geloasă. Aceste jocuri simbolice, constituie, după cum a scris Piaget, o „autentică activitate a gîndirii".

Adesea, în timp ce se joacă, copilul monologhează cu el însuși, povestindu-și jocul, animînd jucăriile, sau detașîndu-se de ele pentru a urma ecourile unui cuvînt, ale unei amintiri neașteptate...

În afara unor foarte fericite observații făcute de Francesco De Bartolomeis asupra monologului colectiv al copiilor care se joacă împreună, într-o grădiniță — împreună e un fel de a spune, pentru că fiecare se joacă pe contul

lui, și nu „dialoghează" cu alții, ci toți „monologhează" cu voce tare — nu mi se pare că „monologul" copilului care se joacă a fost studiat cum ar merita. Cred că un asemenea studiu ne-ar spune, despre raportul între copil și jucărie, multe lucruri pe care nu le știm încă, fără-ndoială esențiale pentru o „gramatică a fanteziei". Sînt sigur că, din cauza distracției noastre, sute de invenții rămîn pierdute fără leac.

Cîte cuvinte pronunță într-o oră un copil care se joacă cu scîndurile pentru construcție? Ce fel de cuvinte? În ce măsură privesc proiectul, strategia și tactica jocului și în ce măsură diferă de acestea? Care bucăți devin pe neașteptate personaje, primesc un nume, încep să acționeze pe cont propriu, au aventuri individuale; ce asociații de idei apar în timpul jocului; ce semnificații ascunse am putea atribui după a observație atentă gesturilor, proceselor simbolizării, chiar așezării bucăților de lemn? Știm numai — pentru că cercetători răbdători au demonstrat-o experimental — că băieții tind să construiască pe verticală, fetele să închidă un spațiu, stabilind o corespondență între structura imaginației și structura fiziologică care are ceva fascinant și în același timp incredibil pentru profani ca noi. Dar e prea puțin, față de ceea ce trebuie să se știe.

A inventa povești cu jucării este aproape natural, este un lucru care vine de la sine dacă te joci cu copiii: povestea nu e decît o prelungire, o dezvoltare, o explozie sărbătorească a jucăriei. O știu toți părinții care găsesc timp să se joace cu copiii lor de-a păpușile, construcțiile, mașinuțele: o activitate care ar trebui oricum să devină obligatorie (și posibilă, firește).

Adultul are asupra copilului, cînd se joacă cu el, avantajul de a dispune de o experiență mai vastă, ca atare ar putea ajunge mai departe cu imaginația. Și de aceea copiilor le place să-i aibă ca tovarăși de joc pe părinți. De exemplu, dacă fac împreună construcții, adultul știe să

calculeze mai bine proporțiile și echilibrul, posedă un repertoriu mai bogat de forme de imitat etc. Jocul se îmbogățește, cîștigă în organicitate și durată, se deschide spre noi orizonturi.

Nu e vorba să te joci tu „în locul copilului", alungindu-l în umilitorul rol de spectator. Este vorba să te pui în serviciul lui. El este acela care comandă. Te joci „cu el", „pentru el", pentru a stimula capacitatea sa inventivă, pentru a-i încredința noi instrumente pe care le va folosi cînd se joacă singur, pentru a-l învăța să se joace. Și în timp ce te joci cu el, comunicați unul cu altul. Înveți de la el să vorbești cu piesele jocului, să le dai nume și roluri, să transformi o greșeală într-o invenție, un gest într-o poveste, uzînd de ceea ce Brunner (*Cunoașterea*, Armando, Roma, 1970, p. 51) numește „libertatea de a fi dominați de obiect"; dar înveți și — cum face copilul — să încredințezi pieselor mesaje secrete pentru ca ele să fie acelea care să spună copilului că îl iubim, că el poate conta pe noi, că forța noastră este a lui.

Se naște astfel în joc un „mic teatru" în care acționează ursul de cîrpă și minimacaraua, căsuțele și mașinuțele, intră în scenă prieteni și rude, apar și dispar personaje de basm.

În acest joc pot să apară și momente de plictiseală, atît la copil, cît și la adult, numai dacă jucăria este condamnată și limitată la rolul ei tehnic, rapid explorat, repede epuizat. Sînt necesare schimbări de scenă, lovituri de teatru, salturi în absurd care favorizează descoperirile.

Adulții cu bunăvoință nu vor obosi să învețe de la copil principiile esențiale ale „dramatizării" și vor fi apoi ei cei care să ducă această dramatizare la un nivel mai înalt și mai stimulator decît poate s-o facă micul inventator, cu forțele sale care rămîn plăpînde și limitate.

32. MARIONETE ŞI PĂPUŞI

Cuvîntul „teatru" (evident „mic") a făcut deja aluzie — fără să precizeze — la marionete şi păpuşi. Aici acestea apar la rampă în persoană. Încîntătoare mici persoane. Dar nu voi adăuga altceva la această vagă definiţie; nici nu-mi trece măcar prin cap să intru în concurenţă cu Goethe şi cu Kleist pentru a vorbi despre farmecul lor.

De trei ori în viaţa mea am fost păpuşar: pe vremea cînd eram copil, lucrînd sub o scară care avea o ferestruică făcută anume pentru a îndeplini rolul de avanscenă; ca învăţător de şcoală, pentru şcolarii mei dintr-un sătuc de pe malul lacului Maggiore (unul din ei, mi-amintesc, cînd mergea să se spovedească povestea în caietul „jurnal liber" toată spovedania, întrebări şi răspunsuri); ca om în toată firea, în sfîrşit, timp de cîteva săptămîni, cu un public format din ţărani, care îmi dăruiau în schimb ouă şi cîrnaţi. Păpuşar, cea mai frumoasă meserie din lume.

Marionete şi păpuşi, dacă neglijăm detaliile filologice, au ajuns la copii printr-o dublă „cădere". Strămoşii lor cei mai îndepărtaţi sînt măştile rituale ale popoarelor primitive. Prima cădere, de la sacru la profan, de la rit la teatru. A doua cădere, de la teatru la lumea jocurilor. Aceasta e o poveste care se desfăşoară sub ochii noştri. Cine rezistă, în Italia, să ţină trează tradiţia acestei extraordinare forme de teatru popular, în afară de Otello Sarzi şi alţi cîţiva, dintre cei apropiaţi lui.

Mariano Dolci, care a lucrat mult timp cu Sarzi și care a scris, pentru asesorat la instituțiile culturale ale primăriei din Reggio Emilia (din care alt oraș dacă nu din acesta?), un prețios mic tratat practic intitulat „Păpușile — instrument pedagogic pentru școală", comentează astfel decadența păpușilor, p. 11.

...Rolul pe care aceste mici teatre l-au avut în cultura populară, a fost foarte important și rămîi uimit parcurgînd titlurile operelor dramatice care se reprezentau încă pînă la începutul secolului douăzeci, observînd vasta gamă de interese pe care ele o cuprindeau; găsim texte extrase din subiecte biblice, mitologice, adaptări ale unor celebre opere teatrale și literare din toată lumea, reconstituiri istorice, comedii cu fond social, politic, polemic, anticlerical, de actualitate etc.

Eu am apucat să văd o adaptare a *Aidei* pentru marionete. Singurul spectacol de păpuși „important" pe care mi-l amintesc este însă *Geneva Almierilor, sau Îngropată de vie, cu Gioppino, hoțul de morminte.* Mi-l amintesc pentru că l-am văzut într-o seară cînd mă îndrăgostisem de o fată din Cremona. Nu-mi aduc aminte cum se numea fata, pentru că a fost cu mult înainte de prima iubire care nu se uită niciodată.

Sarzi și prietenii săi au făcut mult pentru păpuși. Dar eu cred că au făcut lucrul cel mai important cînd au început să se ducă prin școli nu numai ca să dea spectacole, ci și pentru ca să-i învețe pe copii să-și fabrice păpuși și să le mînuiască, să construiască barăci, să pregătească scenele, luminile, comentariul muzical, să inventeze povești, să le adapteze pentru scenă și să le interpreteze. Mariano Dolci are o barbă frumoasă de Mîncăfoc. Cum îl văd, copiii înțeleg că pot să aștepte de la el lucruri extraordinare. Mariano scoate din sac niște capete rotunde, albe, și-i învață pe copii să lipească pe ele nasul și ochii, să le deseneze gura, să le inventeze un caracter și un corp, să le îmbrace, să și le pună pe degete...

În grădinițele din Reggio Emilia, cabina păpușilor e o mobilă fixă. În orice moment, un copil poate să se ascundă acolo, să apuce păpușa lui preferată și s-o pună la lucru. Dacă se mai află acolo încă un copil, două povești diferite sînt în scenă în același timp. Cei doi copii pot să cadă de acord și să stabilească un schimb: întîi păpușa A va lua bastonul și va lovi păpușa B, apoi B va lovi pe A. Sînt copii care vorbesc numai prin intermediul păpușii. Sînt copii care, în timp ce mînuiesc păpușa-crocodil, se feresc repede ca să nu fie mîncați. Și chiar ei au degetul la locul potrivit, în corpul artificial al fiarei: dar nu se știe niciodată.

Sărmanul învățător Bonanno, care preda la „Badini" din Roma și a murit foarte tînăr, avea o păpușă-învățător în micul lui teatru de păpuși din clasa a V-a elementară. Acestei păpuși, copiii îi ziceau tot ce nu ar fi îndrăznit să-i spună învățătorului adevărat, care stînd în fața barăcii și ascultînd totul, se înțelege, știa ce gîndesc cu adevărat copiii despre el... „Îmi învăț defectele", îmi spuse odată.

La școală sînt mai adesea păpuși, acasă marionete. O fi vreun motiv, dar eu nu-l văd. Cel mai frumos miniteatru de marionete pe care-l cunosc este englez, e făcut din carton, se decupează și se montează, se decupează chiar scenele și personajele și este extraordinar de ușor realizabil, tocmai pentru că e un teatru redus la schelet, — tot restul rămînînd să fie inventat.

Limbajul propriu păpușilor și marionetelor e mișcarea. Ele nu sînt făcute nici pentru lungi monoloage — afară doar dacă, în timp ce Hamlet și-l recită pe al său, nu intervine din cînd în cînd un diavol, care încearcă să-i fure țeasta — și să-i pună în mînă o roșie — nici pentru lungi dialoguri. Totuși, o singură păpușă, dacă știe ce să facă, poate dialoga ore întregi cu publicul său de copii, fără a se obosi și fără a-i obosi.

Superioritatea miniteatrului de păpuși asupra celui de marionete constă în impulsul mai mare al mișcărilor. Superioritatea teatrului de marionete constă în scenografie și decor.

Copilele umplu scena cu mobilele păpușilor și aceasta ocupă atît timp, dînd naștere la atîtea evenimente încît nici măcar nu mai e nevoie să se facă spectacolul.

Resursele tipice ale celor două teatre se învață numai prin practică. Nu e nimic de spus despre asta. Cel mult, pot sfătui să fie citită cărticica lui Mariano Dolci. Aici și acum întrebarea e alta și anume: ce povești putem inventa pentru marionete și păpuși?

Basmele populare — și tratarea lor după tehnici despre care s-a și vorbit — oferă un repertoriu practic inepuizabil. Cu o avertizare: introducerea unui personaj comic e aproape obligatorie și se dovedește totdeauna productivă.

Două păpuși alese la întîmplare sînt un „binom fantastic"; n-am altceva de făcut decît să trimit, pe cine are nevoie de alte explicații, la capitolele precedente.

Mai degrabă, ținînd seama de posibilitatea de a încredința miniteatrului anumite „mesaje secrete", aș vrea să citez cel puțin două exerciții de fantezie: primul constă în exploatarea materialelor oferite de televiziune, ceea ce permite ușor să apară o alternativă, sau un început de alternativă critică, celui ce ascultă absolut pasiv programele; al doilea constă în atribuirea de roluri nebănuite, surprinzătoare, unor personaje determinate. Și acum, să le explic pe amîndouă.

Nu există practic emisiune de televiziune care să nu poată fi folosită ca materie primă pentru o reprezentație a miniteatrului de păpuși. Nu e vorba deloc să vrei să faci cu orice preț din această reprezentație o „contraemisiune": ea va deveni de la sine; se vor gîndi la asta marionetele și păpușile, cu mișcările lor,

cu capacitatea lor de a reduce la absurd, de a ridiculiza personajul prezentatorului îngîmfat, al cîntărețului cîine, al concurentului la „cine știe cîștigă", al detectivului infailibil, al monstrului văzut într-un telefilm. Sau va fi de ajuns apropierea dintre personajele micului ecran și un personaj nepotrivit: Pinocchio la „Telejurnal", vrăjitoarea la „Țechinul de Aur", diavolul la „Festivalul de la San Remo".

Am văzut într-o școală elementară un „Cine știe cîștigă" cu diavolul drept concurent. Eu povestisem, este adevărat, cu puțin înainte povestea crocodilului care se prezintă la emisiune și-l mănîncă pe Mike Bongiorno. Copiii nu aveau un crocodil printre păpușile lor, dar aveau un diavol. În cheie diabolică, povestea a ieșit mult mai comică decît a mea.

Cu cel de-al doilea exercițiu ne întoarcem în familie, printre copiii mai mici. Ceea ce școlarii făceau cu învățătorul lor, vorbindu-i prin intermediul păpușii-învățător, putem face și noi cu copiii noștri, vorbindu-le prin intermediul marionetelor. E nevoie să ținem seama că marionetele se pretează la identificări, oarecum permanente. Regele, orice ar face, este fundamental tatăl, autoritatea, forța, adultul de care are nevoie, dar de care poate să se teamă, care oprimă pe micuț, dar îl și apără de orice pericol. Regina e mama. Prințul e el, copilul (prințesa, copila). Zîna e „lucrul frumos", piaza bună, speranța, mulțumire, viitorul. Diavolul întruchipează toate spaimele, monștri la pîndă, orice dușman posibil. Amintind acestea echivalențe — e posibil să însărcinăm marionetele — în timp ce interpretează aventurile lor — să transmită copilului mesaje liniștitoare. A comunica prin simboluri nu e mai puțin important decît a comunica prin cuvinte. Uneori e singurul mod de a comunica cu copilul.

Nu știu, pentru că nu am făcut o asemenea experiență, cît de mult ar putea să-i placă unui copil ca o marionetă să-l reprezinte purtînd în-

sușI numele lui, acționînd în locul lui în micul teatru. S-ar putea să accepte jocul, cum acceptă povestea în care figurează ca protagonist. Dar se poate să refuze o întruchipare atît de publică într-un obiect precis, vizibil și palpabil. Și copilul poate să țină la secretele lui. (*Auch Kinder haben Geheimnisse**, chiar acesta este titlul unei cărticele pentru copii de Stempel și Ripkens, tipărit la München în 1972).

* „Și copiii au secrete"

33. COPILUL CA PROTAGONIST

— Era odată un copil care se numea Carletto.
— Ca mine?
— Ca tine.
— Eram eu?
— Da, erai tu.
— Ce făceam?
— Îți povestesc acum.

În acest dialog clasic între mamă și fiu stă explicația acelui foarte frumos „imperfect" pe care copiii îl folosesc pentru a începe un joc.

— Eu eram gardianul și tă scăpai.
— Tu strigai...

E ca o cortină micuță ce se deschide la începutul spectacolului. După mine, se naște direct imperfectul cu care încep basmele: „Era odată". Dar pentru alte explicații în legătură cu aceasta trimit la „fișa" specială, la sfîrșitul cărții (vezi: *Un verb pentru a ne juca*).

Toate mamele obișnuiesc să povestească copilului povești în care este protagonistul el însuși. Aceasta corespunde egocentrismului său și-l satisface. Dar mamele profită în scop didactic.

— Carletto era un copil care răsturna sarea... care nu voia să mănînce lapte... care nu voia să adoarmă...

E păcat să folosești imperfectul basmelor și al jocurilor în scop de predică și de intimidare. E aproape ca și cum ai folosi un ceas de aur pentru a face găuri în nisip.

— Carletto era un mare călător, făcea ocolul lumii, vedea maimuțe și lei.
— Da' elefantul, îl vedeam?
— Și elefantul.
— Și girafa?
— Și girafa.
— Și măgărușul?
— Sigur.
— Și pe urmă?

Așa mi se pare mult mai bine. Jocul oferă cu mult mai mult dacă ne servim de el, pentru a pune copilul în situații plăcute, pentru a-l face să îndeplinească fapte memorabile, pentru a-i prezenta un viitor de satisfacții și compensații, povestindu-i-l ca un basm. Știu bine că viitorul nu va fi aproape niciodată frumos ca un basm. Dar nu aceasta contează. Pînă una alta, este nevoie ca copilul să facă provizie de optimism și de încredere, pentru a înfrunta viața. Și apoi să nu neglijăm valoarea educativă a utopiei. Dacă nu am spera, în pofida a orice, într-o lume mai bună, cine ne-ar putea face să ne ducem la dentist?

Dacă lui Carletto cel real îi e teamă de întuneric, Carletto din basm nu avea nici o frică, făcea ce n-avea nimeni curaj să facă, se ducea unde nimeni nu avea curaj să se ducă...

În acest tip de povestire, mama repropune copilului experiența ei și persoana sa ca obiect, îl ajută să-și clarifice locul lui printre lucruri, să prieapă relațiile în centrul cărora se află.

Pentru ca să te cunoști, e nevoie să poți să te imaginezi.

Nu e vorba, deci, de a încuraja copilul în închipuiri deșarte (e lucru admis — dar nu recunoscut pe psihanalist — că pot exista închipuiri absolut deșarte care nu indică vreun conținut), ci de a-i da o mînă de ajutor pentru ca să poată să se imagineze pe sine și să-și imagineze propriul lui destin.

— Carletto era un cizmar și făcea pantofii cei mai frumoși din lume. Era un inginer și făcea podurile cele mai lungi, cele mai înalte, cele mai solide din lume.

La trei ani, la cinci ani, acestea nu sînt „vise prohibite": sînt exerciții indispensabile.

Poveștile cu copilul ca protagonist, pentru a fi mai „adevărat", trebuie să aibă neapărat latura lor personală: trebuie să participe la ele acel unchi al acelui copil, portăreasa casei aceleia și nu alta; locurile trebuie să fie, în punctele cheie, locuri pe care copilul să le poată recunoaște; cuvintele trebuie să fie încărcate de aluzii familiare. Este deci inutil să dăm noi modele.

Chiar și copiilor le place adesea să se simtă amestecați în povești, măcar numai cu numele. Deseori, pe cînd umblam prin școli ca să-mi fac datoria mea de povestitor, am dat personajelor numele copiilor care mă ascultau, am schimbat numele de locuri adoptînd pe cele cunoscute de ei. Numele acționa mărindu-le interesul și atenția, întrucît constituia o întărire a mecanismului de identificare a lor cu ceea ce auzeau.

Acest mecanism — prezent totdeauna la cel ce citește sau vede un film, sau privește la televizor — este cel care permite să se introducă în povești „mesaje" cu certitudinea că acestea vor ajunge la destinație.

34. POVEȘTI TABU

Voi numi „tabu" un anumit grup de povești care, personal, găsesc că e util să fie povestite copiilor, dar față de care mulți strîmbă din nas. Acestea reprezintă o încercare de a discuta cu copilul despre subiecte ce-l interesează în mod intim, dar pe care educația tradițională le alungă în general printre lucrurile de care „nu e bine să se vorbească", funcțiunile lui corporale, curiozitățile lui sexuale. Se înțelege că definiția de „tabu" e polemică și că eu fac aluzie la infracțiunea de „tabu".

Cred că nu numai în familie, dar și în școli ar trebui să se poată vorbi despre aceste lucruri în deplină libertate și nu numai în termeni științifici, pentru că omul nu trăiește numai din știință. Cunosc și necazurile pe care le au educatorii și profesorii, fie la grădiniță, fie la școala elementară și medie, cînd vor să-i facă pe copii să exprime în totalitate conținutul lor, să se elibereze de toate spaimele, să-și înfrîngă orice eventual sentiment de culpabili. Acea parte a opiniei publice care respectă „tabu"-urile se grăbește să acuze de obscenitate, să facă să intervină autoritățile școlare, să vînture codul penal. Să îndrăznească un copil să deseneze un nud, masculin sau feminin, cu toate atributele sale, și îndată se vor dezlănțui împotriva învățătorului său — sexofobia, prostia și cruzimea celor din jur. Dar cîți învățători vor acorda școlarilor lor libertatea de a scrie, cînd e nevoie, cuvîntul „merda" (c...)?

În această privință, basmele populare sînt olimpian străine de orice ipocrizie. În libertatea

lor narativă, ele nu ezită cînd e nevoie să facă uz de ceea ce se numește „jargon excrementțial", să provoace rîsul așa-zis „indecent", să dea amănunte clare despre raporturile sexuale. Etc. Putem face ca acel rîs al nostru să nu fie indecent, ci eliberator? Eu cred cinstit că da.

Știm cîtă importanță are în creșterea copilului dobîndirea controlului funcțiunilor corporale. Psihanaliza ne-a adus într-adevăr un serviciu cînd ne-a arătat că de acea dobîndire se leagă o intensă și delicată activitate emotivă. Dealtfel, face parte din experiența fiecărei familii lunga perioadă în care copilul are raporturi cu totul speciale cu „olița", implicînd în aceste raporturi, și în ritualurile prin care ele capătă formă, chiar pe cei din familie. Și sînt amenințări dacă „nu face", promisiuni dacă se hotărăște „să facă", premii și laude dacă l-a făcut și merge să-l arate orgolios ca dovadă a bravurii sale. Și atente inspecții, discuții între adulți asupra semnificației unor anumite indicii, consultații cu medicul, telefoane mătușii care știe totul. Nu este așadar de mirare dacă în viața copilului, ani de-a rîndul, „olița" și tot ce e în legătură cu ea capătă un relief aproape dramatic, asociindu-se totuși cu impresii contradictorii și chiar misterioase. Dar pentru că nu se poate vorbi liber, despre acest lucru atît de important, e de rău să glumim.

Pentru a spune că un lucru nu e bun, nu trebuie atins, nu trebuie privit, adulții spun copilului că e „caca". Se naște în jurul cuvîntului „caca" o lume de lucruri suspecte, prohibite, poate vinovate. Se nasc tensiuni, preocupări, coșmaruri. Adultul le poartă în sine fără s-o știe, ca pe niște obiecte misterioase ascunse într-o cămăruță interzisă. Dar el cel puțin poate căuta și găsi o compensație în comicul obscen murdar interzis, care a lăsat urme adînci în basme, și mai adînci în repertoriul de anecdote care nu se povestesc în prezența copiilor și pe care comis-voiajorii le răspîndesc din loc în loc, așa cum negustorii de altădată răspîn-

deau povestea minunatelor evenimente îndepărtate sau viețile sfinților. Acest comic îi este interzis copilului. Și tocmai copilul e cel ce are nevoie de el mai mult decît adultul.

Nimic nu-l poate ajuta ca rîsul să dedramatizeze, să echilibreze relațiile lui cu subiectul, să iasă din închisoarea impresiilor neliniștitoare, a teoretizărilor nevrotice. Există o perioadă în care e aproape indispensabil să inventezi pentru el și cu el povești despre „caca", despre „oliță" și altele asemenea. Eu am făcut-o. Cunosc mulți alți părinți care au făcut-o și nu s-au căit.

Printre amintirile mele de tată fără tabu — cel puțin în această privință — se găsesc multe rime și cîntece despre subiectul în discuție, improvizate pentru uzul copiilor rudelor. Cîntecele se cîntau în automobil, nu știu prin ce reflex condiționat duminica dimineața (seara, la întoarcere, copiii erau prea obosiți ca să mai cînte). Dacă n-aș fi fost și eu, ca toți ceilalți, mai mult sau mai puțin robul convențiilor, aș fi cuprins acele cîntece „excrementiale" în culegerile mele de poezioare. Cred că numai după anul 2000 vom avea autori destul de curajoși pentru a o face...

Fenomenul automobilului a influențat direct asupra *Poveștii Regelui Midas*, care, eliberat de harul de a trebui să transforme în aur tot ceea ce atinge, printr-un anumit contratimp, este silit să transforme ceea ce atinge în „caca" și primul lucru pe care îl atinge este tocmai automobilul său...

Istorioara nu are nimic special, dar adesea, cînd merg într-o școală, îmi este cerută, în timp ce în toată clasa șerpuiește o așteptare malițioasă. Copiii vor să mă audă pronunțînd cuvîntul „caca" cu toate literele, și, după cum rîd ei în acel moment, se înțelege foarte bine, sărăcuții, că nu au putut niciodată să-și verse focul pronunțîndu-l personal, pînă le trece cheful.

Într-o dimineață la țară, cu un grup de copii din tribul nostru, am inventat un întreg roman excrementțial, care dura două ore și a avut un succes extraordinar. Lucru nu mai puțin extraordinar, după ce au rîs pînă cînd s-au ținut cu mîinile de burtă, nici unul nu mai făcea pe urmă vreo aluzie. Povestea își îndeplinise funcția ei, împingînd pînă la consecințe extreme, cu toată agresivitatea cazului, contestarea a ceea ce se numește „buna-cuviință".

La Tarquinia se întîmplă accidente de tot felul: într-o zi cade un vas de pe un balcon taman în capul unui trecător, mai, mai să-l ucidă; în altă zi se desprinde streașina acoperișului și distruge un automobil... Mereu în preajma unei anumite case... Mereu la o anumită oră... Să fie oare, vrăjitorie. Deochi? O învățătoare pensionară, după cercetări atente, reușește să constate că dezastrele sînt în legătură directă cu „oliță" unui anume Maurizio, de trei ani și cinci luni; influenței lui îi sînt atribuite totuși și evenimente fericite, cîștiguri la loto, descoperiri de tezaure etrusce etc. Pe scurt, diferitele întîmplări — fericite sau funeste — depind de forma, cantitatea, consistența și culoarea pe care o are „caca" lui Maurizio. Secretul nu rămîne aici. Mai întîi cîțiva din familie, apoi alte grupuri, de prieteni și dușmani, încep să uneltească spre a dirija cursul evenimentelor. Intrigi și conjurații se întețesc în jurul alimentației lui Maurizio: scopul scuză mijloacele. Bande rivale se bat pentru a cuceri domeniul intestinelor sale și a-și realiza planurile lor contradictorii. Corupere a medicului, farmacistului, a servitoarei... Un profesor german, în vacanță la Tarquinia, informat despre lucrurile acestea, se hotărăște să scrie un studiu științific, care-i va aduce glorie și bani, dar în urma unei purgații nechibzuite, se transformă în cal și fuge în Maremma, urmărit de secretara lui. (Din păcate nu-mi amintesc sfîrșitul, care se amplifica la scară cosmică; nu m-aș simți în stare acum să fabric unul la rece).

Dacă într-o zi voi scrie această poveste, voi încredința manuscrisul unui notar cu ordin să-l publice în jurul anului 2017, cînd conceptul de „prost gust" va fi suferit necesara și inevitabila lui evoluție. În acel timp va părea de „prost

gust“ să exploatezi munca altuia și să trimiți la închisoare nevinovați; copiii, în schimb, vor fi liberi să-și inventeze povești cu adevărat educative, chiar despre „caca“.

În grădinițe, cînd sînt într-adevăr liberi să inventeze povești și să vorbească despre lucruri care contează pentru ei, copiii trec printr-o perioadă care folosesc intens, agresiv, aproape obsesiv, așa-zisele „porcării“. Povestea care urmează, spusă de un copil de cinci ani, în grădinița „Diana din Reggio Emilia, și culeasă de învățătoarea Giulia Notari, este un document în materie.

35. PIERINO ȘI LUTUL

Odată Pierino se juca cu lutul. Trece un preot și-l întreabă:
— Ce faci?
— Fac un preot ca tine.
Trece un cow-boy și-l întreabă:
— Ce faci?
— Fac un cow-boy ca tine.
Trece un indian și-l întreabă:
— Ce faci?
— Fac un indian ca tine.
Apoi trece un diavol care era bun, dar care apoi devine rău pentru că Pierino aruncă în el cu murdărie; diavolul plînge fiindcă era tot murdar, apoi devine iar bun.

Sare în ochi, în această foarte frumoasă poveste, limbajul excremential cu funcție eliberatoare. Copilul, pe care împrejurările l-au pus în condiția de a se exprima fără cenzură, s-a grăbit să se folosească de această libertate pentru scopurile sale, adică pentru a exorciza un anumit sens al vinei, legat de învățarea funcțiunilor corporale. E vorba de „cuvinte prohibite", care „nu sînt frumoase", pe care „nu e voie să le spui", după modelul cultural familial: a le pronunța înseamnă deci a refuza să te supui acelui model represiv, să anulezi prin rîs sentimentul de culpabilitate.

Se petrece, de-a lungul acestei izbucniri, o operație mai amplă datorită căreia se autoeliberează de teamă, de toate temerile. Copilul își personifică dușmanii, tot ce știe despre vină și amenințare, și-i atîță unul contra altuia, distrîndu-se să-i umilească.

Trebuie notat că operația nu e, totuși, atît de liniară. La început, diavolul e înfruntat cu

o anumită prudență. E „un diavol bun". Nu se știe niciodată. Exorcismul implicat în adjectivul adulator („bun") este foarte mult întărit de gest: pentru a îmblînzi diavolul i se aruncă în spate murdăriile, adică, într-un fel contrariul apei sfințite. Dar nu se întîmplă oare și în vise ca un obiect să reprezinte contrariul lui? (Doctorul Freud aprobă.)

Acum diavolul a pierdut masca liniștitoare a bunătății. Este așa cum este: „rău". Dar recunoașterea se face cînd răutatea lui poate fi sfidată, iar el să poată fi luat în rîs, pentru că e mînjit tot: „murdar de rahat".

„Rîsul de superioritate" care-i permite copilului să triumfe asupra diavolului îi îngăduie pînă și recuperarea acestuia: din moment ce nu mai înfricoșează, diavolul poate redeveni „bun", dar la nivelul marionetei. Cel care fusese bombardat de excremente era un diavol adevărat: acum e redimensionat, redus la starea de jucărie. Poate fi scuzat... poate și pentru a fi scuzați cei ce au folosit „cuvinte urîte"? E, aici, un rest de neliniște, sau o revanșă a cenzurii interne, pe care povestea nu a reușit s-o învingă întru totul...

Această lectură, dacă o referim la discuția care se făcea în capitolul precedent, nu este totuși de ajuns pentru a explica exhaustiv povestirea. Dar hai să nu trecem mai departe fără s-o întreprindem.

Vorbind despre creația literară, Roman Jakobson a observat că „funcția poetică proiectează principiul echivalenței de pe axa selecției verbale pe axa combinării". Rima, de exemplu, poate să dezvăluie echivalențe sonore și să le impună vorbirii: sunetul precede sensul. Aceasta se întîmplă și în creația infantilă, cum am văzut mai înainte. Dar încă înainte de „axa selecției verbale" noi vedem proiectîndu-se, în povestirea *Pierino și lutul*, o experiență personală; în cazul de față, jocul cu lutul și modul în care acesta este trăit de copil. Povestirea are de fapt forma „monologului" cu care copilul înso-

teşte jocul de a modela figurine. *Forma,* nu *materia expresiei,* care, în joc, este, înainte de apariţia cuvintelor, lutul; în povestire, în schimb, materia expresiei sînt cuvintele.

În concluzie, în povestire, limbajul îşi asumă din plin funcţia sa simbolică, refuzînd suportul material al jocului. Să fie vorba oare de un raport cu realul mai puţin bogat decît jocul propriu-zis? N-ar trebui să ne gîndim că jocul e mai concret formativ în ambiguitatea lui fundamentală joc-muncă, în timp ce povestirea, ca născocire verbală, ar fi o formă de evaziune? Eu cred că nu. Povestirea, din contră, îmi apare ca o fază mai avansată a dominării realului, un raport mai liber cu materialele. E un moment de reflectare care depăşeşte limitele de joc. E deja o formă de raţionalizare a experienţei; un prim pas spre abstracţiune.

În jocul cu lutul (plastilină, cretă şi altele asemenea), copilul are un singur antagonist: materia cu care lucrează. În povestire, el poate să înmulţească antogoniştii, să facă cu cuvintele ceea ce cu lutul nu ar putea să facă.

În jurul lutului vedem articulîndu-se în povestire, alte referiri la experienţa copilului, la personajele din lumea sa, la cele ale mitului său. Asemenea elemente ne apar combinate prin împerecherea, potrivit „gîndirii în perechi" ilustrată de Wallon (şi chiar după principiul nostru al „binomului fantastic"). „Lut" se opune lui „caca", rechemînd prin analogii întîmplătoare, dar sigur descoperite şi experimentate de copil în joc: formă, culoare etc. (cine ştie de cîte ori o fi fabricat copilul, cu lutul, „caca"). „Cow-boy"-ul este imediat opus şi legat de „indian", „Preotul" de „Diavol".

E adevărat că diavolul nu apare imediat în povestire, ci doar cu o semnificativă întîrziere. S-ar spune că copilul, gîndindu-se la el în acelaşi timp în care se gîndea la preot, sau imediat după, s-ar fi hotărît să-l ţină de o parte pentru a-şi construi efectul final... În realitate, el poate să-l fi respins din bun început, pentru

a aduce în povestire prezențele mai puțin amenințătoare ale cow-boy-ului și indianului... Frica a dislocat perechea „preot-diavol" ce stă să se nască... Mai tîrziu, copilul a trebuit să se răfuiască, el cu imaginea temută, și atunci a găsit modul de a introduce diavolul în povestire în așa fel încît să-l poată îmblînzi și batjocori.

Dar nici nu se poate exclude — privind „axa selecției verbale" — că *dia* din „*indian*" a fost cea ce a dat un impuls decisiv evocării „*dia*volului", conformîndu-se sugestiei perechii.

Diavolul însuși, cum s-a văzut, se dedublează în „diavol bun" și „diavol rău". Și paralel se dedublează, la nivelul expresiei, și „caca", numită astfel prima oară, dar a doua oară numită „c . . . .", într-un crescendo de la numele infantil la „numele adult", mai „ose"*, care dovedește tocmai siguranța crescîndă cu care imaginația își manipulează povestea. Crește, odată cu expresia liberă, încrederea copilului în el însuși.

Dealtfel, nu se poate exclude faptul că, la acest copil anume, „crescendo"-ul are de a face cu o înclinare a lui spre muzică, despre care am putea găsi indicii, atît în alegerea cuvintelor, cît și în structura povestirii.

Se observă începutul în *p* (sau chiar *p* mare); „Pierino", „pongo" (lut), „passa" (trece), „prete" (preot). Pentru ce această predilecție? Să fie din cauza cuvîntului „papă", care apare mereu dar de fiecare dată e refuzat? Lucrul poate avea semnificația lui. Dar s-ar putea ca urechea să fie cea care a insistat asupra acelei aliterații, ca asupra unei teme muzicale foarte simple; să fie atunci tocmai *p* cel care face să „păsească" (să treacă: „passa"), „preotul" cel dintîi. În concluzie, întîi sunetul, apoi personajul; exact așa cum se întîmplă uneori în operațiunile poetice.

Și expresia „diavol bun" cere o explicație

* „îndrăzneț" în franceză, în text

căreia psihologul nu i-ar simții nevoia... Nu e o invenție originală a copilului, după mine, ci ecoul unui fel de a spune ce-i e familiar, amintirea metaforei populare prin care se definește ca „un bun diavol" persoana blîndă, modestă și incapabilă să facă vreun rău. Copilul a putut desigur auzi acea expresie în casă și a reținut-o, interpretînd-o însă în litera ei, nu fără oarecare confuzie și perplexitate („dacă diavolul e rău, cum poate fi bun"?) Și din aceste confuzii și ambiguități se hrănește procesul creativ, la poet, ca și la copil, ca la orice om. Micul povestitor a luat metafora și i-a interesat termenii; „bun diavol, diavol bun"... Paralela cu procedeul muzical se înfățișează iar...

Cît despre structură, povestirea ne apare împărțită în două părți bine distincte, fiecare avînd un ritm ternar:

Prima parte:

1) preotul
2) cow-boy-ul
3) indianul

A doua parte:

1) diavolul bun
2) diavolul rău
3) diavolul bun

Mai analitică e prima parte în care melodia, ca să spun așa, e pur și simplu repetată de trei ori, după o schemă A—B.

A *Ce faci?*
B *Fac un preot ca tine.*
C *Ce faci?*
D *Fac un cow-boy ca tine.*
A *Ce faci?*
B *Fac un indian ca tine.*

Mai rapidă și mobilă este partea a doua, cu ciocnirea nu tot verbală, ci fizică, între copil și trecător (diavolul).

Întîi un „andantino", apoi un „allegro presto". Un instinctiv simț al ritmului conduce clar la acest fel de a compune.

Reiau aici mai mult din scrupul decît din necesitatea unei clarificări, o obiecție adusă povestirii: în întîlnirea cu diavolul, lutul nu mai există și aceasta ar părea să priveze povestirea de logică și de acel odihnitor acord de tonică, la care toți s-ar aștepta.

Dar asta nu-i adevărat. Căci „lutul" și „caca" sînt același lucru. Copilul ar fi putut zăbovi să explice că Pierino aruncă în spatele diavolului lut care semăna tocmai cu acel alt lucru și că diavolul, în ignoranța lui, îl lua drept acel alt lucru.

Dar ar fi fost aproape o pedanterie.

El a condensat cele două imagini: imaginația lui le-a condensat pentru el, după legea „condensării onirice", deja amintită în aceste pagini. Nici o eroare. Logica fanteziei se poate declara pe deplin satisfăcută.

Din analiză ar trebui să fi rezultat cum se hrănește povestirea din aporturi de proveniențe diverse: cuvinte, sunetele lor, semnificațiile lor, înrudirile lor neașteptate; amintiri personale, răbufnirile adîncului; presiunile cenzurii. Totul s-a combinat pe planul expresiei într-o operație care a oferit copilului o intensă satisfacție. Imaginația a fost instrumentul, dar toată personalitatea copilului a fost angajată în actul creativ.

În judecarea testelor copiilor, din păcate, școala își îndreaptă atenția mai ales asupra nivelului ortografic-gramatical-sintactic, care nu atinge nici măcar nivelul propriu zis „lingvistic", fără a mai vorbi de faptul că neglijează complexa lume a conținuturilor. Oricum, la școală, textele se citesc pentru a fi judecate și clasate, nu pentru a fi înțelese. Sita „corectitudinii" reține și evaluează pietrele, lăsînd să treacă aurul...

36. POVEȘTI PENTRU A RÎDE

Copilul care o vede pe mama lui ducînd lingurața la ureche în loc s-o ducă la gură, rîde pentru că „mama greșește": așa mare și nu știe nici măcar să folosească lingura cum trebuie, după reguli. Acest „rîs de superioritate" (vezi *Sensul comicului la copil* de Raffaele la Porta), face parte din primele forme de rîs de care copilul e capabil. Faptul că mama a greșit dinadins, nu schimbă cu nimic lucrurile: gestul ei va fi în orice caz un gest greșit. Dacă mama, după ce a repetat de două sau de trei ori acel gest, îl va schimba ducînd linguriță la ochi, „rîsul de superioritate" va fi întărit de „rîsul de surpriză". Aceste mecanisme foarte simple sînt cunoscute bine de inventatorii de „gaguri" cinematografice. Psihologul va nota mai curînd că „rîsul de superioritate" e și el un instrument de cunoaștere, care se folosește de opoziția — în cazul de față — dintre folosirea corectă și folosirea greșită a linguriței.

Cea mai simplă posibilitate de a inventa povestiri comice se naște din exploatarea erorii. Cele dintîi povești vor fi fost mai mult gestuale decît verbale. Tata își pune pantofii pe mîini. Își pune pantofii în cap. Vrea să mănînce supa cu ciocanul. Ah, dacă domnul tată Monaldo Leopardi ar fi făcut un pic pe paiața în folosul și pentru consumul micului său Giacomo, acolo în sălbaticul tîrg natal. Poate, mare, poetul l-ar fi răsplătit anume scriind o poezie despre el. Dar trebuie să ajungem la Camillo Sbarbaro, pentru a vedea în poezie un tată în carne și oase...

Micul Giacomo, în scăunelul său, e atent la păpică. Se deschide ușa larg; intră contele tată, travestit în săpător, cîntînd din fluier și... dansînd un dans vioi din Lazio. Haide, haide, conte tată, nu ai înțeles nimic...

Din gesturile greșite se nasc apoi poveștile propriu-zise cărora acestea le furnizează șiruri întregi de personaje greșite.

Cineva se duce la cismar să-i facă o pereche de pantofi pentru mîini. E un om care umblă în mîini. Cu picioarele mănîncă și cîntă la armonică. E un om pe dos. Vorbește pe dos. Numește „pîine" — apa și „pastilă de lămîie" — supozitoarele de glicerină...

Un cîine nu știe să latre. Crede că poate să învețe de la un pisoi care, firește, îl învață să miaune. Merge la o vacă și învață să mugă: muuuh!...

Un cal vrea să învețe să scrie la mașină. Cu lovituri de copită sfărîmă duzine de mașini de scris. Trebuie să-i facem una mare cît o casă: scrie galopînd pe clape...

Trebuie să fim atenți la un aspect deosebit al „rîsului de superioritate". Dacă nu e ținut sub observație, acesta poate să-și asume o funcție conservatoare, aliindu-se conformismului celui mai plat și mai rău. Aici e originea unui anumit „comic" reacționar care își rîde de tot ce e nou, de tot ce e insolit: de omul care vrea să zboare ca păsările, de femeile care vor să facă politică, de cine nu gîndește ca alții, nu vorbește ca alții, cum cer tradițiile și regulamentele... Pentru ca acel rîs să aibă o funcție pozitivă, e nevoie ca săgeata lui să lovească mai degrabă ideile vechi, teama de schimbare, bigotismul normei. „Personajele greșite" de tip anticonformist trebuie, în poveștile noastre, să aibă succes. „Nesupunerea" lor față de natură, față de normă trebuie să fie premiată. Cei nesupuși fac să meargă lumea înainte.

O varietate de „personaje greșite" este prezentată de numele bufe. „Domnul Ulcicarul locuia într-un sat numit Ulcica": în acest caz numele însuși suscită povestea, în momentul în care semnificația banală a numelui comun e amplificată și proiectată pe planul mai nobil

al numelui propriu, unde stă ca o girafă într-un cor de călugări cistercieni. Un personaj care s-ar chema „Perepe", dacă ne mulțumim cu puțin, este cu siguranță mai comic decît altul care s-ar numi Carletto. Cel puțin la pornire. Pe urmă, rămîne de văzut.

Efecte comice, pe calea surprizei, se pot obține prin animarea metaforelor limbajului. Deja Viktor Sklovski nota că unele din povestirile erotice ale Decameronului nu sînt decît dezvoltări de metafore populare pentru a defini fapte sexuale („diavolul în infern", „privighetoarea" și altele). În limbajul curent noi folosim multe metafore uzate ca niște pantofi vechi. Vorbim de un orologiu care „crapă minutul"*, și nu încercăm nici o surpriză, pentru că am folosit deja sau am auzit folosindu-se acea imagine de sute de ori.

Pentru copil poate fi nouă; într-o situație în care „a crăpa" vrea să spună într-adevăr „a face bucăți", ca în „a crăpa lemne"...

Era odată un ceas care crăpa minutul. Crăpa și lemne, și pietre. Distrugea orice lucru...

Și iată că, prin pură combinație, nonsensul capătă semnificația unei parabole despre timp, adevăratul „Sfarmătot"*...

Dacă ni se întîmplă să dăm cu piciorul într-o piatră, „vedem stele", măcar ca vorbitori, dacă nu ca astronomi. Și această expresie se pretează la dezvoltări interesante.

Era odată un rege căruia îi plăcea să vadă stelele. Îi plăcea atît de mult că ar fi vrut să le vadă și ziua, dar cum să facă? Medicul curții îi recomandă ciocanul. Regele încercă să-și dea o lovitură de ciocan peste picioare și, efectiv, „vede stele" în plin soare, dar sistemul nu-i plăcu. Preferă ca astronomul curții să primească loviturile peste picior și să descrie stelele pe care le vede:

— Ah!... Văd o cometă verde cu o coadă violetă...

— Ah! Văd nouă stele, merg trei cîte trei ca cei trei Magi... Astronomul fuge într-o țară îndepărtată.

* *spaccare*=a crăpa; „un orologio che spacca il minute"=un orologiu de cea mai mare exactitate.

Regele, inspirat poate de Massimo Botempelli, se hotărăşte să urmeze stelele în drumul lor: va face în fiecare zi ocolul pămîntului pentru a trăi totdeauna noaptea, cu cerul înstelat. Curtea lui e pe un reactor...

Limba de fiecare zi şi vocabularul sînt pline de metafore care aşteaptă doar să fie luate în litera lor şi dezvoltate într-o povestire. Cu atît mai mult cu cît pentru urechea copiilor multe alte cuvinte comune îşi dovedesc încă intactă metafora originară.

Un mecanism foarte productiv de poveşti comice e acela al introducerii violente a unui personaj banal într-un context pentru el ieşit din comun (sau, prin mişcare contrară, a unui personaj ieşit din comun într-un context banal). Acesta e prezent în mai toate procedeele inventive: pe latura comică se exploatează capacitatea lui de „surpriză", elementul „deviere de la normă".

Introducerea unui crocodil vorbitor într-un concurs de televiziune este un exemplu. Un altul, bine cunoscut, e anecdota calului care intră într-un bar pentru a cere o bere. (În continuare, apoi, anecdota se complică cu efecte de altă calitate; barmanul care este uimit de calul care bea bere, mănîncă halba, dar îi aruncă toarta („care e cea mai bună"), realizează o reducere la absurd mult mai subtilă. Dar aici nu această chestiune ne interesează. Să punem ca exerciţiu, o găină în locul calului, o măcelărie, în locul barului...

Într-o dimineaţă, o tînără puică intră la măcelar şi comandă berbec de Castel San Pietro fără să-şi aştepte rîndul. Scandal din partea clienţilor; ce needucată, nu mai există religie, unde o să ajungem... Dar băiatul măcelarului o serveşte imediat pe găinuşă. În puţine secunde, doar cît să-i cîntărească marfa, se îndrăgosteşte de ea. Cere mîna ei de la cloşcă. Se însoară cu ea. Descrierea nunţii, în timpul căreia găina se retrage un moment ca să facă un ou proaspăt pentru soţul ei...

(Nu e o poveste antifeministă, ba dimpotrivă, dacă e născocită cum trebuie.)

Copiii exploatează foarte prompt acest mecanism. De obicei se servesc de el pentru a „desacraliza" diferite tipuri de autoritate pe care sînt constrînși să le suporte: îl fac pe învățător să nimerească într-un trib de canibali, într-o cușcă de la zoo, într-un coteț. Dacă învățătorul este inteligent se distrează; dacă nu este, sărăcuțul, se înfurie foc. Cu atît mai rău pentru el.

Și răsturnarea totală și violentă a normei este un mecanism ușor de folosit și plăcut copiilor. Iată un Pierino (dar eu am vorbit deja despre el, dedublîndu-l într-un Mirko și un Marco, în alt context) care în loc să se teamă de fantome și de vampiri îi persecută, îi chinuiește, îi vîră în lada de gunoi...

În acest caz, exorcizarea fricii se petrece printr-un „rîs de agresivitate" — destul de înrudit cu tartele zvîrlite în figură, dragi cinematografului mut — e un „rîs de cruzime" pentru care copiii sînt totdeauna disponibili, dar care prezintă și el pericolele lui (ca atunci cînd copiii rîd de defectele fizice, chinuie pisicile, rup capul la muște).

Copiii au explicat experții că rîd de omul care cade pentru că nu se comportă după norma umană, ci după cea a popicului. Din această observație, luînd-o în litera ei, scoatem mecanismul „reificării".

a) Unchiul lui Roberto exercită meseria de cuier. Stă în anticamera unui restaurant de lux, cu brațele ridicate; pe brațe clienții atîrnă paltoane și pălării, în buzunare vîră umbrele și bastoane.

b) Domnul Dagoberto este de meserie masă pentru notițe. Cînd patronul face ocolul fabricii, el merge alături de acesta și dacă patronul trebuie să ia notițe apleacă spinarea, patronul scrie pe ea...

Rîsul, inițial crud, lasă locul încet-încet unei senzații de neliniște. Situația e comică, dar nedreaptă. Rîzi, dar ești trist. Am intrat în teritoriul definiției pirandelliene a umorului și a avatarurilor sale. Și aici ne oprim, pentru a nu complica discuția noastră.

37. MATEMATICA POVEȘTILOR

Faimoasa poveste *Rățușca cea urîtă* de Andersen — adică a lebedei nimerite din greșeală într-un cîrd de rațe — poate fi tradusă în termeni matematici ca „aventură a unui element A, ce a nimerit din greșeală în ansamblul unor elemente B, și care nu-și află pace pînă nu reintră în elementul său natural, cel al elementelor A“...

Faptul că Andersen nu a putut să se gîndească la asta în termeni de „teoria mulțimilor“ nu are importanță. Probabil prin cap nu-i trecuse că se joacă de fapt cu clasificările lui Linné, care deși îi erau cunoscute, nu contau deloc. El avea în minte cu totul altceva: mai ales o parabolă a vieții lui însuși, de la „rățușca cea urîtă“, la lebăda din Danemarca. Dar mintea e una singură și nu există unghi al ei care să poată rămîne străin mișcărilor și activității minții, oricum intenționale. Nuvela, fără să-și dea el seama, este și un exercițiu de logică. Și e dificil să trasezi o graniță între operațiile logicii fantastice și cele ale logicii pur și simplu.

Astfel, copilul care ascultă sau citește povestea, trecînd de la duioșie la entuziasm și descoperind în destinul „rățuștei celei urîte“ o promisiune sigură de triumf, nu poate să-și dea seama de faptul că nuvela întipărește în mintea lui embrionul unei structuri logice; dar faptul rămîne.

Acum se pune o întrebare: este permis a face calea întoarsă, plecînd de la un raționament pentru a elabora o poveste, folosind o

structură logică pentru o invenție a fanteziei? Eu cred că da.

Dacă spun copiilor povestea unui pui de găină rătăcit care merge în căutarea mamei și întîi crede că o recunoaște într-o pisică (... — Mamă! — Miau, păzea sau te mănînc!" apoi într-o vacă, într-o motocicletă, într-un tractor... și în sfîrșit, întîlnește cloșca ce tocmai îl căuta și care-și revarsă îngrijorarea asupra lui cu patru „palme" (primite, pentru prima dată, cu beatitudine), eu mă leg fundamental de una din nevoile lor profunde, care este aceea de a avea în orice moment siguranța că-și vor găsi mama; fac să reînvie în ei, înainte de deznodămîntul consolator, tensiunea cu care adesea s-au temut și se tem să-și piardă părinții; ating anumite mecanisme ale rîsului, dar în același timp pun în mișcare în mintea lor un proces esențial pentru fabricarea instrumentelor de cunoaștere. Ascultînd, ei se obișnuiesc să clasifice, să construiască ansambluri posibile, să excludă ansambluri imposibile de animale și obiecte. Imaginație și raționament, în capul lor, înseamnă tot una și noi nu sîntem în măsură să prezicem dacă ceea ce va rămîne durabil în ei, la capătul poveștii, va fi o anumită emoție sau o anumită atitudine față de real.

O altă poveste de spus copilului, în această ordine de idei, este aceea pe care eu aș intitula-o: Jocul de-a „Cine sînt eu".

Un copil își întreabă mama: — Cine sînt eu? — Ești fiul meu, răspunde mama. La aceeași întrebare, persoane diferite vor da răspunsuri diferite: „tu ești nepotul meu", va spune bunicul; „fratele meu", va spune fratele; „un prieten", „un ciclist", va spune polițistul; „prietenul meu", va spune prietenul... Explorarea colectivelor din care face parte este pentru copil o aventură excitantă. El descoperă că este fiu, nepot, frate, prieten, pieton, ciclist, cititor, școlar, fotbalist; descoperă adică legăturile sale multiple cu lumea. Operația fundamentală pe care el o îndeplinește este de ordin logic. Emoția constituie o întărire a ei.

Cunosc învățători care inventează și ajută copiii să inventeze foarte frumoase povești ma-

nevrînd „blocurile logice", materiile structurate pe aritmetică, jetoane pentru constituirea de „mulțimi", personificîndu-le, atribuindu-le rolurile lor fantastice... aceasta nu este „un alt mod de a face combinații", în opoziție cu modul operativ-manual, pe care acest învățămînt îl reclamă în primele clase. Este tot același mod, dar îmbogățit de semnificații. Se găsește angajată astfel nu numai capacitatea copilului de „a înțelege cu mîinile" ci și aceea, la fel de prețioasă, de „a înțelege cu fantezia".

În fond, povestea Triunghiului Albastru care își caută casa printre Patratele Roșii, Triunghiurile Galbene, Cercurile Verzi etc. e tot povestea Rățuștii celei urîte, dar recreată de la început, reinventată și retrăită cu mai multă emoție, ceea ce-i conferă o coloratură personală.

O operație mintală mai dificilă care conduce la înțelegerea că „a plus b este egal cu b plus a". Nu toți copiii ajung aici înainte de șase ani.

Directorul de studii Giacomo Santucci, din Perugia, întreabă cu regularitate pe școlarii din primele clase;

— Tu ai un frate? — Da. — Și fratele tău are un frate? — Nu, e cel mai clar și categoric răspuns în nouă cazuri din zece. S-ar putea ca acestor copii să nu le fi fost povestite destul de multe povești magice în care bagheta zînei, sau un descîntec al vrăjitorului, pot produce cu aceeași ușurință anumite operațiuni și operațiunile contrarii; să preschimbe un om în șoarece și un șoarece din nou în om. Poveștile de acest fel pot foarte bine (și punem totuși aici un „printre altele", pentru a nu crea echivocuri) ajuta mintea să fabrice instrumentul reversibilității.

O poveste, în care un biet om, picat în oraș de cine știe unde, trebuind să ia, pentru a ajunge în piața Domului, întîi tramvaiul numărul trei, apoi tramvaiul numărul unu, își închipuie că va economisi un bilet luînd mai bine

tramvaiul numărul patru („trei plus unu"), va putea desigur să ajute copiii să deosebească adunările corecte de adunările imposibile. Întîi de toate, fără îndoială, îi va distra.

Laura Conti a povestit în („Giornale dei genitori") „Ziarul părinților" că, de copilă, cultiva aceste scene imaginare; „Într-o grădină *mică* e o vilă *mare*, în vila *mare* e o cameră *mică*, în camera *mică* e o grădină *mare*..." Acest joc asupra relației între „mare" și „mic" reprezintă o primă cucerire a relativității. Cred că e foarte util să inventăm povești de acest fel, în care protagoniste sînt relațiile — opoziții; „mic-mare", „înalt-scund", „slab-gras".

A fost odată un mic hipopotam. Și a fost și o muscă mare. Musca cea mare îl lua peste picior pe hipopotamul cel mic, pentru că era mic... Etc. (pînă cînd se va descoperi că, de fapt, un hipopotam, oricît de mic ar fi el, tot e mult mai mare decît musca cea mai mare).

Se pot imagina călătorii „spre din ce în ce mai mic" sau „spre din ce în ce mai mare". Întotdeauna poate exista un personaj care să fie și mai mic decît cel mai mic personaj dat. Există întotdeauna (ca în povestirea lui Enrico Agostinelli) o doamnă grasă care e *mai grasă* decît o altă doamnă care nu mai poate de disperare de grasă ce e...

Un alt exemplu, pentru a ilustra relația „mult" — „puțin" și caracterul relativ al acestor termeni:

Un domn avea treizeci de automobile. Lumea zicea: uf, ce multe automobile... Domnul acela avea și treizeci de fire de păr. Și lumea zicea: vai, ce puține fire de păr are domnul acela. În cele din urmă, fu nevoit să-și cumpere o perucă.

Fundamentul oricărei activități științifice este măsurarea. Există un joc pentru copii care trebuie să fi fost inventat de un mare matematician: jocul pașilor. Copilul care conduce jocul comandă tovarășilor săi, din cînd în cînd, să facă „trei pași de leu", „un pas de furnică", un „pas de rac", „trei pași de elefant"... Astfel, spațiul jocului este continuu măsurat și re-

măsurat, creat și recreat de la început după diferite unități de măsură fantastice.

Acest joc poate da naștere la exerciții matematice foarte distractive, pentru a descoperi „cîți pantofi măsoară lungimea clasei", „cîte linguriță trebuie puse una lîngă alta pentru a măsura înălțimea lui Carletto", „cîte tirbușoane sînt de la masă la sofa". De la joc la poveste, drumul e scurt.

Un copil a măsurat, la nouă dimineața, umbra pinului care se află în curtea școlii; e lungă de treizeci de pantofi. Un al doilea copil, curios, coboară la unsprezece să repete măsurătoarea; umbra e lungă de numai zece pantofi. Discuție, ceartă. Cei doi copii merg împreună să măsoare umbra la două după prînz și găsesc o a treia măsură.

„Misterul umbrei pinului" mi se pare un titlu potrivit pentru o poveste care poate fi trăită și povestită totodată.

Tehnica, pentru a spune astfel, „executivă", de a inventa povești cu conținut matematic nu se deosebește de cea pe care am ilustrat-o aici în legătură cu alte povești. Dacă un personaj se numește „Domnu Naltu" își poartă în nume destinul; în natura lui, aventurile și nenorocirile sale; ajunge să-i analizăm numele pentru a deduce din el întîmplările. El va reprezenta o anume unitate de măsură a lumii, un punct de vedere special, care va avea avantaje și dezavantaje: va avea pe de-asupra tuturora, dar se va rupe adesea în nenumărate bucăți pe care va trebui să le pună la loc cu răbdare. Se va preta să fie simbol, ca orice jucărie, ca orice alt personaj, va putea pierde pe drum originile sale matematice, pentru a dobîndi alte semnificații. Va fi nevoie atunci să fie lăsată liberă fantezia ca să-l urmeze pînă unde se poate ajunge fără a-l închide într-o schemă volițională și intelectuală. Pentru ca povestea să reușească, ea trebuie să fie totdeauna slujită cu fidelitate, cu certitudinea că exercițiul fidelității va fi însutit răsplătit — cum pe bună dreptate se spune la Evanghelie — cînd ni se recomandă să ne gîndim la Împărăția Cerurilor, pentru că restul va veni de la sine.

38. COPILUL CARE ASCULTĂ POVEȘTI

Pentru a pătrunde în experiența copilului de trei sau patru ani căruia mama îi citește sau îi spune o poveste, avem prea puține fapte sigure pe care ne putem baza, fiind constrînși să utilizăm la rîndul nostru imaginația. Vom greși, totuși, căutînd punctul nostru de plecare în basmul însuși, și în conținutul său; în situația trăită de copil, elementele cele mai importante pot chiar să n-o privească direct.

Întîi de toate, basmul este pentru copil un instrument ideal pentru a-l ține în preajma lui pe adult. Mama e mereu atît de ocupată, tata apare și dispare după un ritm misterios, izvor de periodice neliniști. Arareori adultul are timp să se joace cu copilul cum i-ar place acestuia, adică dedicîndu-se jocului cu participare totală, fără să fie distrat. Dar cu basmul e altceva. Cît timp durează acesta, mama e aici, dăruindu-se toată copilului, prezență durabilă și consolatoare, furnizoare de protecție și siguranță. Nu înseamnă că atunci cînd cere, după primul, un al doilea basm, copilul este realmente interesat, sau exclusiv interesat de întîmplările lui; poate el vrea numai să prelungească cît mai mult posibil situația plăcută, să continue să o aibă pe mama lîngă patul lui, sau așezată în același fotoliu. Foarte comod, pentru ca să nu-i vină dorința s-o ia din loc prea curînd.

În timp ce rîul liniștit al poveștii curge între cei doi, copilul poate în sfîrșit să se bucure în voie de mama lui, să-i observe fața și toate amănuntele, să-i studieze ochii, gura, pielea. De ascultat, ascultă; dar își permite bucu-

ros să se distragă ascultării — de exemplu dacă cunoaşte deja basmul (şi poate de aceea, a cerut el însuşi maliţios repetarea) şi trebuie doar să controleze deci, dacă el se desfăşoară normal. În acest timp, ocupaţia lui principală poate fi acel studiu al mamei, sau al adultului, pe care rar îl poate efectua îndelung, cum ar vrea.

Vocea mamei nu-i vorbeşte numai de Scufiţa Roşie sau Degeţel; îi vorbeşte despre ea însăşi. Un semiolog ar putea spune că copilul este interesat, în acest caz, nu numai de *conţinut* şi de *formele* sale, nu numai de *formele expresiei*, ci de *substanţa expresiei*, adică de vocea maternă, de nuanţele ei, de volume, de modulaţii, de muzica sa care transmite duioşie, care desface nodurile neliniştii, face să se evapore fantasmele fricii.

Vine apoi, sau mai degrabă simultan, contactul cu limba maternă, cu cuvintele, formele, structurile ei. Nu putem niciodată preciza momentul în care copilul, ascultînd o poveste, pune stăpînire, prin absorbire, pe un raport determinat între termenii discursului, descoperă folosirea unui mod verbal, funcţiunea unei prepoziţii; dar mi se pare sigur că povestea reprezintă pentru el o abundentă aprovizionare cu informaţii asupra limbii. Din eforturile pe care le face ca să înţeleagă povestea face parte şi efortul de a înţelege cuvintele din care aceasta e formată, de a stabili analogii între ele, de a face deducţii, de a lărgi sau restrînge, a preciza sau corecta cîmpul unui semnificant, graniţele unui sinonim, sfera de influenţă a unui adjectiv. În „decodificarea" sa, acest element de activitate lingvistică nu e adăugit, ci determinant ca şi altele. Şi vorbesc de „activitate" pentru a sublinia, cu privire la aceasta, că copilul ia din poveste, din situaţie, din toate evenimentele realităţii, ceea ce îl interesează, ceea ce-i serveşte într-o continuă muncă de alegere.

La ce-i mai folosește povestea? Să-și construiască structuri mintale, să stabilească raporturi de tipul: „eu, alții", „eu, lucrurile", „lucrurile adevărate, lucrurile inventate". Îi servește pentru a putea lua distanțele în spațiu („departe, aproape") și în timp („odată-acum", „înainte-după", „ieri-azi-mîine"). „A fost odată", din basm, nu e diferit de „era odată" din povestire, chiar dacă realitatea basmului — lucru pe care copilul îl descoperă foarte repede — e diferită de realitatea în care trăiește el.

Mi-amintesc un dialog cu o copilă de trei ani, care mă întreba: „Și după aceea, ce voi face?
— După, aceea vei merge la școală.
— Și apoi?
— Și apoi, în altă școală, pentru a învăța mai multe lucruri.
— Și după aia?
— Vei deveni mare, te vei mărita...
— Eh, nu...
— De ce?
— *Așa, pentru că eu nu sînt deloc în lumea basmelor, sînt în cea a lucrurilor adevărate.*
„A se mărita" era pentru ea un verb de basm, verbul final, destinul prințeselor și al prinților lor; într-o lume care nu era a ei.

Din acest punct de vedere, basmul reprezintă o foarte utilă inițiere intraumanitate. O inițiere în lumea destinelor omenești, cum a spus Italo Calvino în prefața sa la volumul „Basme italiene". O inițiere în treburile istoriei.

S-a spus, și e adevărat, că basmele oferă un bogat repertoriu de caractere și destine, în care copilul poate găsi indicii cu privire la realitatea pe care încă n-a cunoscut-o, cu privire la viitorul la care nu știe încă să se gîndească. S-a mai spus apoi (ceea ce este cu totul adevărat) că basmele oglindesc în cea mai mare parte modele culturale arhaice depășite, în contrast cu realitatea socială și tehnologică pe care copilul o va întîlni mai tîrziu. Dar obiecția cade de la sine, dacă ne gîndim că basmele con-

stituie pentru copil o lume aparte, o mică scenă de teatru de care îl desparte o cortină groasă. Basmele nu sînt obiecte de imitat, ci doar de contemplat. Și contemplarea devine activă, structurînd ascultarea în funcție mai mult de interesele ascultătorului decît de conținuturile basmului. Dealtfel, cînd va fi lăsat în urmă — în faza realistă a copilăriei — interesul pentru conținutul basmului, copilul nu-i va mai arăta nici un altfel de interes. Și aceasta pentru că nu „formele" basmului îi vor mai furniza copilului, în continuare, materia primă pentru operațiile sale.

Ai impresia că în structurile basmului copilul contemplă structurile propriei lui imaginații, pe care în același timp și le fabrică. Dealtfel, construindu-și astfel un instrument indispensabil pentru cunoașterea și stăpînirea realității.

Ascultarea este un antrenament. Basmul este pentru el tot atît de serios ca și joaca: îi folosește ca să se angajeze, să se cunoască, să-și ia propria măsură. De pildă, ca să se măsoare cu frica. Tot ceea ce se afirmă în legătură cu consecințele negative pe care le-ar avea, în cazul copiilor, „ororile" pe care le întîlnește în basme — ființe monstruoase, vrăjitoare înspăimîntătoare, sînge, moarte (Pollicino care retează capetele celor șapte fiice ale căpcăunului) — nu mi se pare convingător. Totul depinde de condițiile în care copilul întîlnește, ca să spunem așa, lupul. Dacă acesta e evocat de vocea mamei, în pacea și siguranța ambientului familial, copilul îl poate sfida pe lup fără urmă de teamă. El poate „să se joace de-a frica" (un joc nu lipsit de semnificație pentru construirea mecanismelor de apărare), convins fiind că pentru a alunga lupul ar ajunge forța tatălui, sau poate chiar papucul mamei.

— Dacă ar fi aici, l-ai alunga imediat, nu-i așa?

— Firește: i-aș da niște palme!

Dacă, totuşi, copilul este cuprins de o teamă anxioasă de care nu se poate apăra, atunci ar trebui mai de grabă trasă concluzia că teama era în el, încă dinainte de a fi apărut lupul în poveste: era înlăuntrul lui, în cine ştie ce adîncuri conflictuale. Lupul este atunci simptomul care dă la iveală frica, nicidecum cauza care o provoacă . . .

Dacă mama este aceea care povesteşte păţania lui Pollicius, abandonat în pădure cu fraţiorii lui, copilul nu se teme cîtuşi de puţin că aceeaşi soartă l-ar putea aştepta şi pe el; de aceea poate să-şi îndrepte întreaga atenţie asupra bine cunoscutei vicleniі a micului erou. Dacă mama nu-i acasă, dacă ambii părinţi sînt plecaţi şi aceleaşi păţanii îi sînt povestite copilului de către altcineva, povestea îl poate speria: însă numai pentru că-i revelează condiţia lui de „abandonat". Şi dacă mama nu se mai întoarce? Iată obiectul fricii lui neaşteptate. Iată, proiectată pe „axa ascultării", umbra temerilor lui inconştiente, a experienţelor lui de singurătate: amintirea datei aceleia cînd copilul s-a trezit şi a strigat, a strigat, a strigat, dar nimeni nu i-a răspuns. „Decodificarea" nu se petrece, deci, conform unor reguli egale pentru toţi, ci în conformitate cu nişte reguli private, cît se poate de personale. Numai în linii mari se poate vorbi de un „ascultător" — tip. În realitate, nici un ascultător nu este identic cu altul.

39. COPILUL CARE CITEȘTE BENZI DESENATE

Dacă există o „axă a ascultării", există și o „axă a lecturii". Explorînd-o, urmărind sau imaginînd efortul mintal al unui copil care citește o bandă desenată, va trebui să facem descoperiri interesante.

Copilul are șase, șapte ani. A depășit faza în care tata îi citea benzi desenate, sau el însuși inventa o lectură de fantezie, interpretînd desenele după indicii numai lui cunoscute. Acum știe să citească. Banda desenată e prima lui lectură cu adevărat spontană și motivată. Citește pentru că vrea să știe ce se petrece, nu pentru că i s-a dat această temă. Citește pentru el, nu pentru alții (învățătorul), nu pentru a face o figură frumoasă (nota). El trebuie, în primul rînd, să individualizeze și să recunoască personajele în situații succesive, să mențină constantă identitatea lor în diferite poziții pe care le iau cu expresii schimbătoare, prezentîndu-se uneori în diferite colorații, din care el însuși va interpreta semnificația, roșu — furie, galben — frică... Dar codul „culorii psihologice" nu este dat odată pentru totdeauna, el poate fi recreat de fiecare dată de desenator, și va fi din nou redescoperit și reconstruit.

Personajelor, copilul trebuie să le atribuie o voce. E adevărat că pentru fiecare norișor punctul de plecare este aproape totdeauna indicat cu precizie; gura, dacă personajul vorbește; capul, dacă personajul gîndește (și chiar distincția între replicile pronunțate și replicile gîndite permite lectura corectă a anumitor semnale).

Cînd personajele dialoghează, copilul trebuie să atribuie replicile unuia sau altuia; să înțeleagă în ce ordine sînt pronunțate (nu totdeauna timpul, în banda desenată este indicat de la stînga la dreapta ca în rîndul tipografic); dacă sînt simultane; dacă un personaj vorbește, iar altul gîndește; dacă unul din ei gîndește ceva și spune altceva etc.).

În același timp el trebuie să recunoască și să distingă ambianțele interne și externe, să înregistreze modificările lor, influența lor asupra personajelor, să îngemăneze elementele care anticipează ceea ce i se va putea întîmpla personajului dacă va face un anumit lucru sau dacă va merge într-un anumit loc; *copilul nu știe, pentru că nu e atotștiutor* ca cititorul atent. În banda desenată ambianța nu este mai niciodată decorativă, ci funcționează față de narațiune, față de structura narațiunii.

O intervenție activă, ba chiar foarte activă a imaginației este cerută pentru a umple golurile între o vinietă și alta. La cinema, sau în fața televizorului, imaginile se succed cu continuitate, descriind punct cu punct desfășurarea acțiunii. În banda desenată, acțiunea poate începe în prima vinietă și să se sfîrșească în următoarea, trecînd peste toate pasajele intermediare. Personajul care, în prima, stătea cutezător pe cal, în a doua a căzut pe jos; căderea propriu-zisă rămîne în întregime să fie imaginată. Dintr-un anumit gest se vede efectul final, dar nu și dezvoltarea. Obiectele se prezintă într-o ordine schimbată; trebuie să ne închipuim drumul făcut de fiecare dintre ele de la situația de la început, la cea nouă. Tot acest efort este încredințat minții cititorului. Dacă cinematograful este o scriitură, banda desenată este o stenografie prin mijlocirea căreia trebuie să apelezi din nou la text.

Totodată cititorul nu va trebui să piardă din vedere sunetele indicate în anumiți nori-

șori, să le prindă nuanțele (un „squash"* nu e un „soreek"**), să descopere ce le-a produs. În cele mai banale benzi desenate, alfabetul zgomotelor este foarte limitat și grosier. În cele comice, sau în cele mai sofisticate, zgomotelor fundamentale li se adaugă adesea altele noi, inventate, care trebuie descifrate și ele.

Întregul curs al povestirii trebuie să fie refăcut din imaginație, combinînd indicațiile date de textul explicativ cu cele ale dialogurilor și zgomotelor, cu cele ale desenului și culorii, reunind mintal într-un singur fir continuu atîtea fire fragmentare din care constă scenariul, a cărui schemă rămîne invizibilă în multe intervale. Cititorul este cel care dă un sens la toate; caracterelor personajelor, care nu sînt descrise, ci arătate în acțiune; raporturilor dintre ei, așa cum rezultă din acțiune și din dezvoltările ei; acțiunii înseși, care i se dezvăluie doar prin salturi și fragmente.

Pentru un copil de șase-șapte ani mi se pare un efort care cere destulă rîvnă, bogat în operații de logică și de fantezie, independent de valoarea și de conținuturile benzii desenate, pe care nu le punem aici în discuție. Imaginația sa nu asistă pasivă, ci este solicitată să ia poziție, spre a analiza și sintetiza, a clasifica și a hotărî. Nu este loc pentru născociri deșarte atît timp cît mintea este obligată să dispună de o atenție complexă, fantezia fiind solicitată să-și îndeplinească funcțiile sale cele mai nobile.

Aș spune că, pînă la un anumit punct, interesul principal al copilului pentru banda desenată nu este condiționat de conținutul său, ci este în legătură directă cu forma și substanța expresiei acelei benzi desenate. Copilul vrea să pună stăpînire pe mijloc, iată. Citește banda desenată pentru a învăța să citească banda desenată, pentru a-i înțelege regulile și convențiile.

---

* Zgomot produs de căderea unui obiect moale.

** Țipăt al bufniței.

Se bucură de efortul propriei imaginații mai mult decît de aventurile personajului. Se joacă cu propria lui minte, nu cu povestirea. Nu pentru că lucrurile ar accepta să fie distinse atît de peremptoriu. Dar merită osteneala de a le distinge, dacă distingerea lor ne ajută să nu subevaluăm copilul, cel puțin în acest caz; să nu subevaluăm seriozitatea lui de fond, angajarea morală pe care o încorporează în toate lucrurile lui.

Restul despre benzile desenate, și în bine și în rău, s-a spus deja tot; ca atare eu n-am de gînd să repet.

40. CAPRA DOMNULUI SÉGUIN

Odată școlarii lui Mario — Lodi au citit în clasă povestea bietei căprițe a domnului Séguin, care, sătulă de funia cu care stăpînul o ținea legată, a fugit pe munte unde lupul — după o luptă eroică — a mîncat-o. Păstrez numărul vechi din „Insieme"*, gazeta aceea mică de clasă pe care, de ani de zile, băieții de la anuarul din Who îl compilează generație după generație și-l expediază prietenilor lor. În anuar este redată discuția care a urmat după acea lectură. Iat-o:

WALTER: — Daudet a scris povestea unei capre, capra domnului Séguin, și noi am discutat-o pentru că nu eram de acord cu el.

ELVIRA: — Capra lui Daudet a fugit pentru că voia libertatea și lupul a mîncat-o. Noi am refăcut altfel povestea.

FRANCESCO: — Stăpînul îi spunea caprei că pe munte se află un lup, dar i-o spunea pentru că voia să țină capra prizonieră pentru a-i lua laptele.

DANILO: — Noi am scris că această capră a fugit și a găsit fericirea pe munte, în libertate.

MIRIAM: — Așa cum omul vrea să trăiască liber, și capra vrea să trăiască liberă.

MARIO: — Avea dreptul acesta. Dacă ar fi venit lupul, caprele, toate laolaltă, l-ar fi putut ucide cu coarnele.

MIRIAM: — Eu cred că Daudet a vrut să arate că dacă nu asculți urmează nenorociri.

WALTER: — Dar capra noastră, sărind gardul este nesupusă față de un stăpîn care o ținea prizonieră pentru a-i fura laptele. În acest caz nu e nesupunere, este o răzvrătire împotriva unui hoț.

---

* „Împreună"

MARIO: — Just, pentru că el îi fura laptele, în timp ce ea voia să fie liberă.

MIRIAM: — Totuşi, el avea nevoie de laptele caprei.

FRANCESCO: — Totuşi, capra avea nevoie de libertate. Stăpînul putea să ducă această capră să facă plimbări la munte şi ea i-ar fi dat lapte.

WALTER: — Dar capra, cum spune Daudet, nu voia o funie de gît mai lungă, nu voia funia nici lungă, nici scurtă.

FRANCESCO: — Această poveste mă face să mă gîndesc la lupta italienilor pentru a se elibera de austrieci.

MIRIAM: — Cînd italienii deveniră liberi, erau fericiţi asemenea caprei cînd a ajuns pe munte.

Urma apoi în acea mică gazetă textul poveştii, rescrisă de copii. În ea, visul căpriţei era încununat de triumful unei societăţi a caprelor libere pe muntele liber.

Am ales acest text pentru a continua într-o altă direcţie, explorarea „axei lecturii", începută cu copilul care citeşte benzi desenate şi pentru că ea ilustrează direct, ca un caz limită, ceea ce înţeleg teoreticienii informaţiei cînd afirmă că „decodificarea unui mesaj se face totdeauna după codul destinatarului".

De fapt povestirea lui Daudet, s-ar preta la interpretări mai subtile. Nu este pur şi simplu un caz de nesupunere pedepsită. Capra, în final, acceptă ca pe o glorie moartea, luptînd. S-ar putea chiar să se ajungă la a zice „mai bine să mori decît să trăieşti sclav"... Dar băieţii, refuzînd să se încurce în nuanţe ambigue, cum ambigue sînt adesea cărările umorului, au extras cu nădejde din povestirea lui Daudet o morală reacţionară pe care s-o pună apoi sub acuzare. Glorioasa tragedie finală nu-i putea convinge: pentru ei, eroul trebuie să învingă, dreptatea trebuie să triumfe...

Adepţi ai „conţinutului", cu toţii, şi insensibili la graţiile expresiei, copiii prezintă dealtfel în cursul discuţiei atitudini diferite.

Miriam nu pare cu totul dispusă să nege că „atunci cînd nu te supui se petrec nenorociri"

și recunoaște, cu capacitatea absolut feminină de a se pune în pielea altora, că stăpînul „avea nevoie de laptele caprei".

Francesco s-ar mulțumi cu un compromis reformist: „stăpînul putea duce capra să facă plimbări la munte și ea i-ar fi dat lapte".

Walter este cel mai consecvent, cel mai radical: „capra nu voia funie, nici lungă, nici scurtă".

Ceea ce se impune, la sfîrșit, este sistemul de valori al colectivului, cu cuvintele sale fundamentale: „libertate", „drept", „ansamblu", „colectiv" (unirea face puterea).

Copiii trăiesc și muncesc, de ani de zile „împreună", într-o mică comunitate democratică ce reclamă și stimulează participarea lor creativă, chiar dacă o reprimă, o deviază sau o instrumentalizează. Să citim cele două cărți extraordinare ale lui Mario Lodi: *„Există speranță, dacă aceasta se întîmplă în Who"* și *„Țara greșită"*. Astfel se explică de ce copiii, cînd pronunță cuvinte ca „libertate", „drept", „ansamblu", le simt pline de propria lor experiență. Nu sînt cuvinte învățate, sînt cuvinte trăite și cucerite. Ei se bucură de libertatea de gîndire și de libertatea cuvîntului. Sînt obișnuiți să exercite critica lor asupra oricărei materii prime, înțelegînd prin aceasta și hîrtia tipărită. Întrebări? Note? Nici nu știu măcar ce înseamnă ele: fiecare moment al muncii lor nu este dictat de programe birocratice, de o rutină didactică, de exigențele școlii ca instituție, ci este motivat ca un act vital. Este un „moment de viață", nu un „moment școlar".

Prin urmare, pentru ei, discutarea poveștilor lui Daudet nu este un exercițiu școlar, ci o necesitate.

Copiii sînt, cei mai mulți, fii de salariați agricoli și ne aflăm într-o mică stînă din Valea Padului, într-o zonă în care există puternice tradiții de lupte sociale și politice, care și-au adus contribuția lor la Rezistență. Cuvîntul „stăpîn" are pentru ei un sens precis. Are chi-

pul „stăpînului" stînei. Un „stăpîn" dușman. Și în esență cuvîntul „stăpîn" este pivotul imaginației lor, la „decodificarea" mesajului.

Francesca și Miriam, alăturîndu-se interpretării colective, tind s-o facă să iasă din terenul luptei de clasă, amintind „luptele italienilor pentru a se elibera de austrieci", recurgînd adică, la figurile mitologiei vagi a cărților școlare. Dar replica decisivă a fost deja pronunțată de Walter, cînd a stabilit ecuația între „stăpîn" și „hoț". În baza acestei ecuații este posibilă distincția între „nesupunere" și „răzvrătire".

Francesca vorbise de stăpînul care ținea prizonieră capra pentru a-i „scoate" laptele. Dar Walter a refuzat energic verbul „a scoate" și ecourile sale școlare („de la oaie se scoate lîna"...) pentru a-l schimba fără echivocuri într-un violent „a fura". Astfel, în discuție, cuvintele textului citit își pierd greutatea, izvorăsc altele, care vor recompune povestea după o normă autonomă.

Spunea deja anticul: „de te fabula narratur" (despre tine povestește fabula). Chiar și copiii care nu știu latina raportează la ei înșiși poveștile pe care le ascultă. Cei din Who au uitat de fapt capra, pentru ca în situația ei să se pună ei înșiși și „stăpînul", tatăl lor, salariat agricol și „stăpînul".

În imaginația copilului care citește (ca și a copilului care ascultă) mesajul nu gravează ca un vîrf ascuțit în ceară, ci se confruntă cu toate forțele personalității.

Aceasta a reieșit mai evident din exemplul copiilor lui Mario Lodi, care au fost puși în situația de a reda explicit „aspectul autoreflexiv" al lecturii și de a se exprima creativ. Dar confruntarea se petrece totdeauna. Ea se poate produce în stratul inferior al conștiinței și rămîne neproductivă dacă copilul este pus în situația de a asculta numai pentru a se conforma la ceea ce ascultă, de a citi rămînînd în limitele modelului cultural și moral impus de

text. Dar de cele mai multe ori, în asemenea cazuri, copilul nu face decît să simuleze în chip elegant.

Povestiți-le întîmplarea caprei domnului Séguin, subliniindu-i posibilul caracter de fabulă despre „nenorocirile" ce-l așteaptă pe cel ce nu se supune și copilul va înțelege că așteptați de la el o severă condamnare a nesupunerii. Vă va spune-o și în scris, dacă îi dați să facă rezumatul poveștii. Va ajunge, superficial, să se convingă că o crede. Dar nu va fi adevărat. El vă va fi mințit, așa cum mint în fiecare zi băieții, scriind în „teme" exact ceea ce cred ei că doresc cei mari să citească. În ce-l privește, se va mulțumi să uite cît mai repede cu putință povestea caprei, cum uită alte povești moralizatoare.

Întîlnirea decisivă între copii și cărți are loc pe băncile școlii. Dacă acest lucru se întîmplă într-o situație creativă, unde contează viața și nu exercițiul, va putea să izvorască acel gust pentru lectură, cu care nu te naști, pentru că nu este un instinct. Dacă el se întîmplă într-o situație birocratică și cartea va fi descompusă devenind instrument de exerciții (copieri, rezumate, analize gramaticale etc.) sufocată de mecanismul tradițional: „interogație — judecată", se va putea naște *tehnica* lecturii, nu *gustul* ei. Copiii vor ști să citească, dar vor citi numai obligați. În afara obligației, se vor refugia la benzile desenate — chiar cînd sînt capabili de lecturi mai complexe și mai bogate — poate doar pentru că benzile desenate nu au fost „contaminate" de școală.

41. POVEȘTI PENTRU JOACĂ

Povestesc unui grup de copii (pentru programul radiofonic: „Atîtea povești pentru joacă"), o poveste cu fantome. Acestea trăiesc pe Marte. Mai mult vegetează, pentru că nimeni acolo sus nu le ia în serios, mici și mari le ocărăsc, nu mai există gustul să se scuture vechi lanțuri ruginite... Se hotărăsc în fine să emigreze pe pămînt unde, după informațiile lor, multă lume se teme încă de fantome.

Copiii rîd și dau asigurări că, de fantome, ei nu se tem deloc.

— Povestea — spun, se întrerupe aici. Trebuie continuată și sfîrșită. Voi ce sugerați?

Iată răspunsurile:

— În timp ce călătoresc spre Pămînt, cineva schimbă din loc indicatoarele din spațiu și fantomele se pomenesc pe o stea îndepărtată.

— Nici măcar nu este nevoie să încurce indicatoarele. Fantomele nu le văd, pentru că au lințoliul pe ochi; greșesc drumul și se pomenesc pe Lună.

— Cîteva sosesc și pe Pămînt, dar prea puține pentru a speria lumea.

Cinci copii, între șase și nouă ani, de acord pînă la un moment dat, întîi cu farsele glumețe ale fantomelor, sînt acum unanim de acord să evite ca ele să invadeze Pămîntul. Ca ascultători se simțeau în suficientă siguranță pentru a rîde; ca povestitori se supun în schimb unei voci interioare care recomandă prudența. Imaginația lor este dirijată, acum, de o referire inconștientă la toate fricile lor (de fantome și de altele, evident care acceptă să fie reprezentate de fantome).

Astfel, asupra matematicii imaginației au influență mișcările sentimentului. Povestea poate înainta numai prin filtre multiple. Deși aceasta se prezenta în mod deschis, ca o poveste grotescă, a fost simțită ca o amenințare.

„Codul destinatarului" a sunat un clopoțel de alarmă acolo unde codul transmițătorului ar fi vrut să provoace un hohot de rîs.

La acest punct, povestitorul poate alege între un final liniștitor („fantomele sfîrșesc în hăul Căii Lactee") sau un final provocator — „debarcă pe Pămînt și comit tot soiul de acțiuni rele"). Personal, în acea ocazie, am ales calea surprizei. Pe țărmurile Lunii, fantomele fugite de pe Marte se ciocnesc cu cele fugite, pentru aceleași rațiuni, de pe Pămînt, și împreună se afundă în abisurile spațiului. Am încercat, adică, să cumpănesc teama cu un „rîs de superioritate". Dacă am greșit, voi face penitență.

Unui alt grup de copii, în același ciclu de transmisiuni, propun povestea unui om care nu reușește să doarmă pentru că în fiecare noapte aude voci de tînguire și nu are liniște dacă cîndva nu a ajutat pe cine are nevoie de el, aproape sau departe (în poveste el poate să se deplaseze în cîteva clipe dintr-un colț în altul al Pămîntului). O simplă parabolă a solidarității. Dar ajungînd la discutarea finalului posibil, primul copil solicitat să dea o sugestie răspunde fără ezitare: „Eh, eu mi-aș fi pus dopuri în urechi!"

A deduce din acest răspuns că ar fi vorba de un copil egoist și asocial, ar fi facil, dar nu și-ar atinge ținta. Toți copiii sînt firește egocentrici, nu acesta este punctul sensibil. În realitate, acel copil „decodificase" latura comică a situației, acordîndu-i un privilegiu asupra celei patetice: nu ascultase tînguirile, ci trăise situația unui biet om, care noapte de noapte nu este lăsat să doarmă în pace, nu importă din ce motiv.

Adaug că eram la Roma și că romanii, încă de copii, au replica promptă. Și încă ceva: copiii aceia, în special, nu erau deloc intimidați de ambianță (studioul radiofonic, în care se întîlniseră de mai multe ori) și erau obișnuiți să spună primul lucru care le trecea prin cap.

În fine, există un exhibiționism infantil de care trebuie să ținem seama.

În cursul discuției, același copil va fi unul din cei mai prompți în a recunoaște că lumea este plină de suferințe, vădite sau ascunse, de lucruri care nu merg, și că dacă s-ar simți într-adevăr datoria de a interveni peste tot nu ar rămîne mult timp pentru dormit. Dar reacția sa a fost la fel de prețioasă și-mi sugerează că în povestea domnului prea bun va trebui găsit un final aventuros, mai degrabă decît patetic, punîndu-l în condiția celui care triumfă asupra dușmanilor săi, și nu în aceea de a trebui să sufere continuu. (De fapt povestea va sfîrși așa, de data aceea: omul care iese în fiecare noapte pentru a-i ajuta pe alții este confundat cu un hoț și băgat la închisoare, dar din toate părțile lumii aleargă să-l elibereze toți cei ce au fost ajutați de el.)

Nu se poate niciodată spune cu anticipație ce amănunt al poveștii, ce cuvînt, ce pasaj va ghida „decodificarea".

Altă dată povestesc pățaniile unui Pinocchio care devine bogat, adunînd și vînzînd lemnele pe care și le procură, spunînd atîtea minciuni, dar la fiecare din ele i se alungește nasul. Odată deschisă discuția asupra finalului, toți copiii prezenți imaginează o încheiere care să fie o pedeapsă. Ecuația „minciună-rău" face parte din sistemul de valori care nici măcar nu se discută. În plus, acel Pinocchio se confunda cu un „escroc" și dreptatea vrea ca escrocul să fie în cele din urmă pedepsit. Copiii, în concluzie, îl pedepseau pe „Pinocchio vicleanul",

chiar dacă se distraseră cu povestea lui, deoarece se gîndeau că-și fac astfel datoria. Nici unul dintre ei nu avea destulă experiență despre modul în care se petrec lucrurile în această lume pentru a ști că un anumit tip de hoț, departe de a sfîrși în închisoare, devine un cetățean de prima categorie și un stîlp al societății: finalul în care Pinocchio devine omul cel mai bogat și vestit din lume, și i se face un monument în timpul vieții, nu l-au găsit copiii.

Discuția devine mai vie și creativă cînd este vorba de a găsi tipul de pedeapsă potrivit. Aici intră în funcțiune dubletul obligatoriu „minciună — adevăr". Copiii hotărăsc ca toate bogățiile mincinosului să se prefacă în fum în momentul în care el va spune adevărul. Dar întrucît Pinocchio este viclean și se ferește bine să-l spună, trebuie găsit trucul pentru a-l face să-l spună fără voie. Căutarea acestui truc devine foarte distractivă. Însuși „adevărul" — care se acceptă ca o valoare, dar nu este „distractiv" — devine distractiv în momentul în care este condimentat cu „trucul".

În acest punct copiii nu mai sînt în postura judecătorului care trebuie să răzbune adevărul ofensat, ci în aceea a unui mincinos care trebuie cu orice preț să păcălească un alt mincinos. Moralitatea convențională este numai un alibi pentru distracția lor, sincer „amorală". Pare să fie o lege: „nu există creație autentică fără o anumită ambiguitate".

Poveștile „deschise" — adică neterminate, ori cu mai multe finaluri, la alegere, au forma problemei fantastice: dispui de cîteva date, trebuie să hotărăști asupra combinațiilor care reprezintă soluția cea mai potrivită. În această decizie sînt incluse calcule de proveniență diferită: fantastice, bazate pe mișcarea pură a imaginilor; morale, în legătură cu conținuturile; de sentiment, în legătură cu experiența; ideo-

logice, dacă evidențiază un „mesaj“ de clarificat. Se poate întîmpla să se înceapă cu discutarea finalului povestirii și se descoperă, pe această cale, un subiect de discuție care nu mai privește întru nimic povestea. După mine, este nevoie să se simtă liberi, atunci, de a abandona povestea în voia destinului ei și de a accepta sugestia întîmplării.

42. DACĂ BUNICUL DEVINE UN PISOI

De multe ori, la diferite grupuri de copii, în localități diferite, în Italia și în străinătate, am propus povestirea incompletă a unui bătrîn pensionar care, simțindu-se inutil în casa unde toți, mari și mici, sînt prea ocupați pentru a-l băga în seamă, se hotărăște să meargă să trăiască între pisici. Zis și făcut, merge în piața Argentina (sîntem la Roma), trece pe sub bara de fier care desparte strada de zona arheologică, regatul felinelor abandonate, și iată-l transformat într-un frumos motan cenușiu. La sfîrșitul cuvenitei serii de aventuri, el se întoarce acasă. Ca pisică, însă. Și, așa, este acceptat și sărbătorit. Pentru el — scaunul frumos, mîngîierile, laptele și cărnița. Ca bunic, nu era nimeni: ca pisoi, este centrul casei.

La acest punct întreb copiii: — Vreți acum ca bunicul să rămînă un pisoi sau să redevină bunicul dinainte? De nouăzeci și nouă de ori dintr-o sută, copiii preferă ca pisoiul să se întoarcă, să fie bunic. Din motive de dreptate și și afecțiune; ori pentru a se elibera, poate, de o neplăcută neliniște, care poate ascunde un sens de culpabilitate. Vor bunicul recuperat, reintegrat în drepturile sale umane, despăgubit. E regula.

Am înregistrat, pînă acum, doar două excepții. Un copil, odată, a susținut cu energie că bunicul ar face bine să rămînă pisoi pentru totdeauna, nu pentru a „pedepsi" pe cei ce l-a ofensat. Și o fetiță mică, de cinci ani a zis, pe-

simistă: „Trebuie să rămînă pisic, altminteri totul reîncepe ca înainte şi nu se mai uită la el".

Este clar sensul celor două excepţii: ele sînt dictate de simpatia pentru bunic.

Întreb succesiv pe copii: Dar cum va face pisoiul să redevină bunic?

— Copiii, indiferent de latitudine şi de altitudinea deasupra nivelului mării, nu ezită să indice soluţia: „Trebuie să treacă iar pe sub bară, dar în sens invers.

Bara: iată instrumentul magic al metamorfozei.

Spunînd povestea pentru prima oară, nu mi-am dat seama deloc de asta. Copiii au fost cei care mi-au revelat şi m-au învăţat regula: „cine trece pe sub bară într-un sens devine pisoi, cine trece în sensul opus redevine om".

Cu bara la mijloc, totuşi, ar fi posibilă chiar opoziţia între „a trece pe dedesubt" şi „a trece pe deasupra". Dar nimeni, niciodată, nu s-a referit la ea. Se vede că în folosirea rituală a barei trebuie respectate reguli foarte precise şi nu trebuie să abuzezi de variante. „A trece pe deasupra" o fi rezervat pisicilor care se duc şi se întorc rămînînd tot pisici... Şi, într-adevăr, cînd, odată, un copil a obiectat: — Cum se face că pisicul, trecînd pe sub bară pentru a se întoarce acasă, nu a redevenit imediat bunicul? — un altul i-a replicat numaidecît: — Dar de data aceea nu a trecut pe dedesubt, a trecut pe deasupra.

După care, totuşi, se întîmplă să suspecteze, că retransformarea pisoiului în bunic n-a fost dictată exclusiv de motive de dreptate, ci în acelaşi timp — fără să fi fost forţată cîtuşi de puţin — şi de raţiuni de simetrie fantastică. Se întîmplase un eveniment magic într-o direcţie: imaginaţia, fără să-şi dea seama, era în aşteptare să se îndeplinească şi evenimentul magic opus.

Mulțumirea ascultătorului, spre a fi completă, trebuie să aibă un fundament logico-formal, cel puțin în aceeași măsură în care are un fundament moral. Soluția era sugerată în același timp de mintea matematică și de inimă.

Poate că impresia avută uneori, că mai ales inima ar hotărî depinde de un defect al analizei. Și cu aceasta, firește, nu vreau să neg, deloc, că inima ar avea ale sale „raisons"* — în sensul indicat de Pascal. Dar și imaginația, cum s-a văzut, le are pe ale sale.

* motive (în franceză în text).

43. JOCURI ÎN PĂDUREA DE PINI

Ora 10,30. Giorgio (şapte ani) şi Roberta (cinci ani şi jumătate) ies din hotel în pădurea de pini care-l înconjoară.

Roberta: — Căutăm şopîrle?

Eu care sînt în observare la fereastră, înţeleg foarte bine pricina acestei propuneri: Roberta înşfacă în mîini şopîrlele, lui Giorgio în schimb îi fac scîrbă. În general, Giorgio propune să alerge, pentru că este mai rapid. Roberta replică propunînd să deseneze, pentru că este mai pricepută. Natura este neloială în nevinovăţia ei.

Se învîrteau cu încetineală. Mai mult decît şopîrle, căutau întîmplarea. O spusese Novalis: „A te juca înseamnă a face experienţe cu întîmplarea". Evitară spaţiile largi, rămînînd în spatele bucătăriilor hotelului, unde pădurea de pini este mai domestică. Ajunseră aproape de o grămadă de lemne.

Roberta: — Aici ne ascundeam.

Imperfectul este semnalul că aşteptarea s-a sfîrşit, „dibuirea" este gata să ia forma unui joc. Verbul stabileşte distanţa între lumea luată în sine, cum este, şi lumea transformată în simboluri prin joc.

Se ascund, dau încet ocol stînjenului de lemne, mutînd cîteva bucăţi de lemn. Sînt bucăţi mici regulate, uşor de manevrat, tăiate pentru bucătărie. Încep să care cîte unul. În spatele grămezii de lemne este o cutie de carton şi un coş mare. Dacă s-ar face stăpîn pe ele? Giorgio trece să conducă jocul.

Giorgio: — Eram în junglă, la vînătoare de tigri.

Pădurea de pini care făcea parte din realitatea cotidiană a vacanțelor, nu-i interesa ca atare: iat-o redusă, sau promovată, la „semnul", unei noi semnificații. „Cînd lucrurile — afirmă Dewey — devin semne și capătă capacitatea de a se reprezenta stînd în locul altora, jocul se transformă din pură exuberanță fizică într-o activitate care include un factor mintal".

Se îndreaptă către un pietroi ce iese din teren. Coșul și cutia devin (continuă distribuirea de roluri obiectelor) două colibe. Se strîng surcele pentru foc.

Jocul se configurează aici ca o ordine deschisă: se continuă, descoperind și inventînd mereu analogii. Cuvîntul „junglă" a sugerat cuvîntul „colibă". Dar acum intervine experiența: copiii s-au jucat de atîtea ori de-a casa și inserează acest joc în acela al junglei.

Roberta: — Noi aprindeam focul.

Giorgio: — Mergeam la culcare.

Se retrag fiecare în „coliba" lui. Aici rămîn adăpostiți cîteva secunde.

Roberta: — Acum era dimineață, eu căutam găini, pentru provizii.

Giorgio: — Nu, găini pentru a pregăti prînzul.

Pornesc culegînd de pe pămînt conuri de pin. Este 11,15.

— Să notăm, înainte de toate, că în joc a trecut o zi. Timpul jocului nu este timpul real, ci mai mult un exercițiu asupra timpului, o recapitulare a experienței timpului; este seară, ne ducem la culcare, este dimineață, ne sculăm.

A culege conuri într-o pădure de pini ar fi fost din primul moment activitatea cea mai simplă. Dar conurile au rămas neglijate pînă în momentul cînd, extrase din contextul lor botanic, au primit funcțiunea de „găini", iluminîndu-se de o nouă semnificație. Cărarea apropierii poate să fi fost „pe axa selecției verbale", p-ul care înrudește „pigne" (conuri) și „polli" (găini). Imaginația lucrează în joc după aceleași reguli de care se servește în orice altă activitate creativă.

Ora 11,20. Au trecut doar cinci minute de cînd au „dormit" și reiau scena ducîndu-se încă o dată la „culcare".

O nouă interferență: pe axa jocului junglei se proiectează alt joc clasic, de-a „mama și tata". Aceasta este semnificația, în parte inconștientă, a acelui „a merge la culcare".

Giorgio· — Vreau să aud liniștea.

Giorgio pronunță replica cu o intonație deosebită: probabil cea a educatoarei sale cînd, la școală, ordonă „jocul liniștii". Observați un continuu du-te-vino între nivelul experienței și nivelul invenției.

Roberta: — Cucurigu! Acum ne trezeam.

La începutul de dramatizare oferit de Giorgio care, „a făcut pe învățătoarea", copila răspunde „făcînd pe cocoșelul". În cele două replici, copiii s-au transformat pe ei înșiși în „semne": Giorgio, al învățătoarei, Roberta, al cocoșului.

Și a trecut și a doua zi. Pentru ce tot acest timp? Poate pentru a sublinia deosebirea între joc, creație, și lumea obișnuințelor. Pentru a fi „mai departe", „mai în inima" jocului.

Giorgio: — Acum, la vînătoare!

Se ridică. Rătăcesc în liniște pentru cîteva momente. Se reîntorc spre stînjen.

Ora 11.23. Roberta: — Eu beau o bere.
Giorgio: — Eu beau un aperitiv.

Stînjenul a devenit pe neașteptate un bar. Nu e clară pricina acestei devieri de la joc. Poate pentru că au epuizat tema. Dar este mai posibil că, luînd masa în grabă pentru a ieși la joacă, copiii simt nevoia să se hrănească, măcar simbolic. Ca vînători, este evident, au dreptul la băuturi care pentru ei sînt de obicei interzise.

Giorgio are o centură cu două pistoale. Își desface unul și-l oferă Robertei. La începutul jocului, nu se gîndise s-o facă, și Roberta era prea mîndră să i-l ceară. Acum, după ce au dormit de două ori împreună, oferta are semnificația unei declarații. Giorgio o declară pe Roberta egala sa în joc. Numai atît?... Roberta: (îndreptîndu-și pistolul spre cap) — Eu mă sinucideam.

Toate acestea durează cîteva secunde, ca într-o fulgerătoare dramă de iubire. Asupra acestui punct ar fi nevoie într-adevăr să auzim părerea psihologului.

Roberta: — Deveneam o mumie şi tu fugeai.

Mumia, după cîte ştiu, e o amintire de la televizor.

Ora 11,25. Aduc înapoi lemnele la stînjen, ca şi cum şi-ar fi terminat joaca. Giorgio este tipul copilului care a fost învăţat „să pună lucrurile la locul lor". În noua lor ocupaţie, apare dintr-o dată un ritm: Giorgio adună bucăţelele de lemne, Roberta le aruncă pe stînjen.

Roberta: — Eu le aruncam.

Această folosire a imperfectului arată că acţiunea de a aduna bucăţelele de lemn şi a le aşeza din nou pe stînjen a fost transformată în joc, în simplu „semn" al ei însăşi. „Le arunc" ar însemna: muncă, oboseală. „Le aruncam" echivalează cu asumarea unui rol.

Ora 11,35. Lîngă stînjen este o basculă. Copiii se joacă, cîntărindu-se. Nu reuşesc. Intervine bunica lui Giorgio ca „expertă", apoi pleacă.

Ora 11,40. Roberta se aşează în cutie şi propune să „facă pe paiaţele". Simulează căderea. Se rostogoleşte. Giorgio nu acceptă propunerea şi zice în schimb: „— Să facem un tobogan".

Apropie cutia de bolovan, obţin un tobogan rudimentar pe care se lasă să cadă de cîteva ori.

Ora 11,43. Cutia a devenit o barcă. În ea stau amîndoi. Navighează între stînjen şi bolovan.

Giorgio: — Aici este o insuliţă. Debarcăm. Trebuie să legăm barca, altminteri scapă.

Se caţără pe bolovan.

Este în curs o nouă transformare a lucrurilor. Bolovanul devenind o insulă, acum pădurea de pin nu mai e o junglă, ci o mare. Se duc să ia şi coşul, aşa că au o barcă pentru fiecare.

Ora 11,50. Ajung navigînd aproape de basculă, care este altă insuliţă.

Roberta: — Acum era o altă zi.

De această dată, pentru a trece de la o zi la alta nu au „dormit". A fost îndeajuns declarația. În realitate, noul salt în timp voia să sublinieze deosebirea dintre jocul junglei și cel al mării.

Trag bărcile cîntînd. Încep iar să navigheze. Cutia lui Giorgio se răstoarnă.

Roberta: — Se dezlănțuia marea.

Căderea lui Giorgio a fost involuntară: imperfectul folosește imediat eroarea în mod creator, interpretînd-o în logica jocului.

Giorgio se răstoarnă de mai multe ori. Pentru a face să se uite o stîngăcie, o multiplică într-o exhibiție de clovn. Roberta rîde. Acum Giorgio „face pe paiața", rîsul Robertei îl răsplătește din plin.

În exhibiția lui este un element de curtoazie, de „dans nupțial".

Giorgio: — Pămînt! Pămînt!

Roberta: — Uraaa!

Debarcă lîngă un pin.

Giorgio: — Liniște și pace!

Giorgio trăiește într-o regiune unde se întîlnesc frecvent franciscani la cerșit. Poate chiar el și-a închipuit, cîteodată, că este un călugăr. Nu este posibil să se reconstituie firul acestei noi interferențe. Călugării salută în felul acela intrînd în case... Sosirea lîngă pin trebuie să fi fost, pentru Giorgio, ceva ca o „sosire acasă". În joc, ca și în vis, imaginația condensează imaginile cu iuțeală fulgerătoare.

Se poate probabil nota și că apariția „insulelor" interpretează în mod consecvent fraza inițială a dimineții. „Noi ne ascundeam aici". Copiii sînt acum în adevăr „ascunși" departe de toți: înconjurați de mare.

Ora 11,57. Giorgio își dă seama că au pierdut pistoalele. Nu mai știu unde să le caute. Minutul precedent, pentru ei, se scufundă într-un trecut pe care nu știu să-l reconstituie. De la fereastră le arăt cele două pistoale ale lor, se duc să le ia fără să se mire de omniștiința mea.

Ora 12. Se schimbă navele. Robertei îi revine acum cutia. O ridică în picioare. Una din

laturi se deschide ca o ușă. Asociația de idei este atît de ispititoare încît barca redevine casă. Acum merg la vînătoare de iepuri de casă.

„Iepurii de casă" sînt tot conurile, care înainte au fost găini. Jocul nu le ia niciodată drept conuri.

Ora 12,05. Au îngrămădit conurile în cutie.

Roberta: — Voi rămîne aici pentru totdeauna în coliba mea.

Giorgio: — Eu mă odihnesc.

Viitorul și prezentul celor două verbe semnalează despărțirea de joc: un soi de pauză pentru odihnă.

Jocul, cînd se reia, apare bifurcat. Giorgio împușcă vreun iepure de casă și Roberta trebuie să meargă să-l ia, dar în același timp caută alte lucruri pentru „vilișoara" ei.

Roberta: Eu aveam o cresc㎠torie de găinușe.

Giorgio: (care a reînceput să navigheze în coș): Eu veneam să te iau pentru că eram prieteni.

Timp de cîteva minute încă, jocul oscilează obositor. Giorgio îi rupe firul cu hotărîre, ducîndu-se la leagăn și chemînd-o pe Roberta să-l împingă. Leagănul îl preocupă, cu puține variațiuni, pînă la ora mesei.

Ceea ce am accentuat aici, așa cum se accentuează un motiv pe un instrument, fără a-l executa cu adevărat, este o „lectură" a jocului ca o „povestire în acțiune". Eu nu sînt stenograf, în vremurile în care făceam acele observații după natură (zece ani în urmă) nu posedam un magnetofon, puteam doar să iau notițe pe un caiet. Acele notițe ar fi trebuit să le fi discutat cu un psiholog etc. etc. Dar pentru scopurile acestei microgramatici a fanteziei, paginile precedente ar trebui să fie de ajuns pentru a sugera că și pe „axa jocului", ca într-un text liber, converg aporturi și solicitări venind dinspre „axele" pe care le-am identificat, analizînd povestea lui Pierino și lutul: axa selec-

țiunii verbale, axa experienței, axa inconștientului (jocul, scurt și teribil, cu pistolul...) axa valorilor („ordinea", în cazul lui Giorgio, care cere să se pună la loc bucățile de lemn pe stînjen).

Pentru a explica deplin un joc, ar fi necesar să poți reconstitui pas cu pas cum se petrece simbolizarea obiectelor, cum se verifică modificările și transformările, continuul „du-te vino al semnificației".

La această muncă, instrumentul psihologic desigur prețios, se dovedește a fi insuficient. Nu psihologia, ci cumva lingvistica sau semiotica vor fi acelea care să explice cum acțiunea de a arunca lemnele pe stînjen, trăită în prezent, cere verbul la imperfect; cum se impun anumite analogii între un obiect și altul al jocului, fie pe calea formei, fie pe calea semnificației.

Avem multe și inteligente „teorii" despre joc, dar nu avem încă o „fenomenologie" a imaginației care îi dă viață.

44. IMAGINAȚIE, CREATIVITATE, ȘCOALĂ

Articolul Intuition* al Enciclopediei britanice îi citează pe Kant, Spinoza și Bergson, dar nu și pe Benedetto Croce. Ce să-i faci! Dar, aceasta înseamnă ca și cum ai vorbi despre relativitate fără a-l pomeni pe Einstein. Bietul don Benedetto. Iată, atît m-am grăbit să-l compătimesc, încît am așezat precizarea aceasta în mod cu totul arbitrar, la începutul acestui capitolaș. Și sper, cu această simplă operație, să-mi fi cîștigat dreptul de a-i da un curs cît mai puțin solemn și cît mai puțin sistematic.

Potrivit dicționarelor filozofice și enciclopediilor pe care le am la îndemînă, între casă și magazin voi nota, în primul rînd, că vorbele „imaginație" și „fantezie" au aparținut, mult timp, în exclusivitate istoriei filozofiei. Mai tînără, psihologia a început să se ocupe de ele de numai cîteva decenii. Nu este apoi de mirare că imaginația, în școlile noastre, este tratată ca o rudă săracă, în avantajul deplin al atenției și al memoriei; a asculta răbdător și a memora scrupulos constituie și acum trăsături caracteristice ale școlarului model care, la urma urmei, este cel mai comod și mai maleabil. Școlarul Travicello, dragă Giusti.

Cei vechi, în limbile lor, de la Aristotel la Fericitul Augustin, nu dispuneau de două cuvinte pentru a face distincție între „imaginație" și „fantezie" și pentru a le atribui funcțiuni di-

* „Intuiție" (în engl.)

ferite; pe care nu le-ar fi bănuit nici Bacon, nici Descartes, cu toată a sa „clarté"*. Trebuie să ajungem în secolul al XVIII-lea la Wolff — pentru a întîlni o primă distincție între facultatea de a produce percepții ale lucrurilor sensibile absente și „facultas fingendi", care constă în „producerea, prin diviziune, și compoziție de imagini, a imaginii unui lucru niciodată perceput de vre-un simț. În această direcție, îmi povestește dicționarul meu „Abbagnano", au lucrat Kant — catalogînd o „imaginație reproductivă" și o „imaginație productivă", — și Fichte, care privilegiază peste măsură funcțiunile celei de a doua. Dar lui Hegel îi datorăm stabilirea definitivă a distincției dintre „imaginație" și „fantezie". Ambele sînt, pentru el, determinări ale inteligenței; dar inteligența ca imaginație este numai reproductivă; pe cînd ca fantezie, ea este, în schimb, creatoare. Astfel, separați net și ierarhizați, cei doi termeni vor servi foarte bine să decreteze una din acele diferențe, ca și rasial, aproape fiziologică, între poet (artistul) capabil de fantezie creatoare, și omul comun, capabil numai de imaginație, pe care el o folosește în scopuri pur și simplu practice, prin care își reprezintă patul, cînd e obosit, și masa, cînd îi este foame.

Fantezia în seria A, imaginația în seria B...

Revine filozofilor să teoretizeze faptul împlinit. Și în acest caz faptul împlinit este cel pe care îl individualizează Marx și Engels în Ideologia germană (p. 344 a ediției italiene): „Concentrarea exclusivă a talentului artistic în anumiți indivizi și sufocarea sa în marea masă de care acesta se leagă sînt caracteristicile diviziunii muncii..."

Iată punctul de sprijin al societății. Acestei idei i se adaptează perfect teoretizarea unei diferențe calitative între omul comun și artist (burghez).

---

* „Claritate" (în franceză în text).

Azi, nici filozofia, nici psihologia nu reușesc să vadă diferențe radicale între imaginație și fantezie. A folosi doi termeni ca sinonimi nu mai este un păcat mortal. Și aceasta grație, printre alții, lui Edmund Husserl, fenomenologul, precum și lui Jean-Paul Sartre (al cărui eseu „L'Imaginaire" se poate citi și în italiană în ediția Bompiani și unde se găsește la pag. 104 această frumoasă frază, pe care nu mi-e greu s-o recopiez: „Imaginea este un act, nu un lucru").

Dacă deosebirea va putea privi (după cum spune Elémire Zolla în a sa „Istoria închipuirii") și „fantezia" și „închipuirea", prima care construiește cu realul și pe real; a doua, care evadează dezordonat din real. Totuși: 1) Zolla atribuie „închipuirii" mai degrabă decît „fanteziei" o mare parte a artei moderne și contemporane și de aceea ea trebuie luată în doze mici; 2) în a lor „Experiența prelogică" (Boringhiri, Torino 1971) Eduard Tauber și Maurice R. Green demonstrează că nici măcar închipuirea nu este toată un lucru de aruncat la cîini, întrucît ea face apel la izvoarele, de obicei cele mai inaccesibile, ale experienței interioare: un foarte rafinat spion, care poate fi util.

Un bun manual de psihologie (eu folosesc „Compendiul" lui Gardner Murphy, Boringhiri, Torino 1957, și-l găsesc bun) poate da, chiar azi, mai multe informații asupra imaginației decît ne-ar da întreaga istorie a filozofiei pînă la Benedetto Croce; după aceea, vin la rînd Bertrand Russell („Analiza minții") și John Dewey („Cum gîndim", La Nuova Italia, Firenze 1969). Sînt bune de compilat cu profit „Psihologia artei" de Vîgotski (Editori Riuniti, Roma, 1973) și „Către o psihologie a artei" de Rudolf Arnheim (Einaudi, Torino, 1969). Dar, natural, pentru a înfrunta de aproape lumea infantilă, oricine va trebui să citească cel puțin Piaget, Wallon, Brunner, cu aceștia trei, orice s-ar întîmpla, nu este pericol să greșești. Și dacă se desprind prea

mult de pămînt, se face proba contrară cu ajutorul lui Celestin Freinet...

Prea puțin servește, din păcate, legătura dialogului „Despre invenție" de Alessandro Manzoni. Titlul promite mult, dar înăuntru este tot ceva à la Rosmini, unde nu se găsește nici o frază demnă de reținut.

În schimb, o cărticică, toată de aur și de argint, este „Imaginație și creativitate la vîrsta infantilă", de L. S. Vigotski (Editori Riuniti, Roma, 1972), care în ochii mei, de bătrînel, are două mari merite: primo, descrie cu claritate și simplitate imaginația ca mod de operare al minții omenești; secundo — recunoaște tuturor oamenilor — și nu doar cîtorva privilegiați (artiștii) sau cîtorva selecționați (cu ajutorul testului, prin finanțarea vreunei Fundații) — o atitudine comună de creativitate, față de care diferențele se dovedesc a fi mai mult un produs al factorilor sociali și culturali.

Funcția creatoare a imaginației aparține omului comun, savantului, tehnicianului; este esențială pentru descoperirile științifice, ca și pentru nașterea operei de artă; este de-a dreptul o condiție necesară a vieții cotidiene...

Germeni de imaginație creativă, subliniază Vîgotski, se manifestă în jocurile animalelor: cu atît mai mult se manifestă ei în viața copilului. Jocul nu este o simplă amintire a unor impresii trăite, ci o reelaborare creatoare a acestora, un proces de-a lungul căruia copilul combină între ele datele experienței pentru a construi o nouă realitate, corespunzătoare curiozității și nevoilor sale. Dar tocmai pentru că imaginația construiește numai cu materiale luate din realitate (și pentru ca la vîrsta adultă să poată construi mai în mare), copilul pentru a-și hrăni imaginația și a o aplica la teme adecvate, care să-i întărească structurile și să-i lărgească orizonturile are nevoie să crească într-o ambianță bogată în impulsuri și stimuli, în orice direcție.

Prezenta „gramatică a fanteziei" — aici mi se pare că este locul s-o clarific definitiv — nu este nici o teorie a imaginației infantile (pe care ar vrea-o altfel...), nici o culegere de rețete, o Artusi* de povestiri, ci, consider eu, o propunere de alăturat tuturor celorlalte care tind să îmbogățească în stimuli ambianța (casa ori școala, nu importă) în care copilul crește.

Mintea este una singură. Creativitatea ei se cultivă în toate direcțiile. Basmele (ascultate sau inventate) nu sînt „tot" ceea ce servește copilului.

Libera folosire a tuturor posibilităților limbii nu reprezintă decît una din direcțiile în care el se poate extinde. Dar „tout se tient" cum spun francezii. Imaginația copilului, stimulată să inventeze cuvinte, va aplica instrumentele sale asupra tuturor trăsăturilor experienței care vor provoca intervenția sa creativă. Basmele servesc matematicii, după cum matematica servește basmelor. Servesc poeziei, muzicii, utopiei, angajării politice; în sfîrșit, omului întreg și nu numai născocitorului. Servesc tocmai pentru că, în aparență, nu servesc la nimic; precum poezia și muzica, precum teatrul sau sportul (dacă nu devin o afacere).

Servesc omului complet. Dacă o societate bazată pe mitul productivității (și pe realitatea profitului) are nevoie de oameni pe jumătate — fideli executori, zeloși reproducători, docile instrumente fără voință — înseamnă că e rău alcătuită și că trebuie schimbată. Pentru a o schimba este nevoie de oameni creativi, care să știe să-și folosească imaginația.

Oamenii creativi, se înțelege, caută și această societate, pentru scopurile ei. Scrie candid Corpley, în cartea lui „Creativitatea", că studiul gîndirii divergente se situează în cadrul „utilizării maxime a tuturor resurselor intelectuale ale popoarelor" și este esențială pentru a menține pozițiile proprii în lume. Mulțumesc

* „încrengătură"

frumos: „se caută persoane creative" pentru ca lumea să rămînă cum este. Nu, domnule: să dezvoltăm din contră creativitatea tuturor, pentru ca lumea să se schimbe.

Despre această „creativitate" este nevoie deci să știm mai mult. O bună clarificare a conceptului — după ce-am consultat, cu folos, „Imaginația creatoare" de T. Ribot — se poate găsi în deja citata carte a Martei Fattori, „Educație și creativitate", în care sînt ilustrate, comentate și, unde era cazul, criticate limitele lor, recente cercetări americane (care sînt totuși primele adevărate cercetări în problemă, și nu s-ar spune că aceasta depinde numai de faptul că americanii sînt mai bogați decît alții: în atîtea lucruri sînt și mai atenți și mai prompți și știu să muncească bine.).

„Creativitate" e sinonim cu „gîndire divergentă", capabilă adică să rupă continuu schemele experienței. E „creativă" o minte totdeauna în lucru, totdeauna pornită să întrebe, să descopere probleme unde alții găsesc răspunsuri satisfăcătoare, nestingherită în situațiile fluide în care altii presimt numai pericole, capabilă de judecăți autonome și independente (chiar despre tata, despre profesor și despre societate), care respinge ceea ce este codificat, care manipulează din nou obiecte și concepte fără să se lase inhibată de conformisme. Toate aceste calități se manifestă în procesul creativ. Și acest proces — auziți! auziți! — are un caracter jucăuș: totdeauna, chiar dacă sînt în cauză „matematicile severe"... (Și aici trebuie amintit neapărat că același lucru îl spune și prietenul meu, profesorul Vittorio Checcucci de la Universitatea din Pisa, în opusculul său „Creativitate și matematică", editat de Alfredo Nesi; o spune și o demonstrează cu experimentări asupra jocurilor matematice cu ajutorul calculatoarelor electronice.

Și Marta Fattori ne spune, în ultimă analiză, că toți pot să fie „creativi", cu condiția de a nu trăi într-o societate represivă, într-o fa-

milie represivă, într-o şcoală represivă... Este posibilă o educaţie a „creativităţii".

La aceste concluzii se alătură învăţătorii din „Mişcarea Cooperării Educative" într-un caiet intitulat „Creativitatea în expresie", în care expun anumite cercetări ale lor şi care, în ansamblu, îmi pare compilată sub semnul unui motto neexprimat: „să organizăm o şcoală care să favorizeze dezvoltarea la toţi copiii a acelor calităţi şi tendinţe care au fost indicate ca fiind caracteristice pentru tipurile „creative".

Deosebit de importantă mi se pare cucerirea pe care aceştia o fac — şi nu o face o persoană, ci o mişcare militantă, cea mai avansată a şcolii italiene — cînd, vorbind de „creativitate", vor să vorbească despre toată şcoala, şi nu numai despre anumite „materii".

Citez:

În trecut se vorbea despre creativitate, cu referire mai totdeauna la aşa-zisele activităţi expresive şi la joc, aproape în opoziţie cu alte experienţe, cum ar fi conceptualizarea matematico-ştiinţifică, cercetarea mediului, cercetarea istorico-geografică... Faptul că pînă şi persoanele cele mai angajate şi bine intenţionate leagă de fapt rolul creativităţii de momentele de mai mică preocupare, este poate proba cea mai bună că sistemul inuman în care trăim pune ca unul din principalele sale obiective represiunea potenţialului creator al umanităţii.

Citez încă:

...formaţia matematică nu trebuie să urmeze calea forţată a abilităţii tehnice şi a eficienţei, ci trebuie să pornească de la recunoaşterea faptului că şi conceptualizarea este o funcţie liberă şi creativă a minţii noastre... Chiar numai vorbind despre spaţii educative se constată că fundamentala caracteristică a unui loc şcolar ar trebui să fie aceea a transformabilităţii sale, adică a posibilităţii din partea beneficiarului de a lua faţă de el nu numai o atitudine de acceptare pasivă, ci şi una de intervenţie activă şi creativă asupra însuşi felului său de a fi...

Voi nota, pentru a face un pas înapoi (poate fi elegant din cînd în cînd, să faci unul sau doi), că în accepţiile ce s-au dat aici termeni-

lor „creativ", „creativitate" nu se mai aud nici măcar ecourile vechilor și recentelor încercări, chiar lăudabile, dar unilaterale, de a da activității educative un sens și un caracter diferite de acelea pe care instituțiile școlare sînt chemate să și le asume, în conformitate cu rolul social pe care-l au.

Schiller — *atîtea nume* ... nu zic altceva — a fost primul care a vorbit despre o „educație estetică" (vezi ale sale „Scrisori asupra educației estetice a omului în ediția italiană la Armando, Roma, 1971).

„Omul — scria marele Friedrich — se joacă numai atunci cînd este om în înțelesul deplin al cuvîntului, și este pe deplin om numai atunci cînd se joacă". De la o afirmație atît de hotărîtă pornea el pentru a ajunge de-a dreptul la ideea unui „Stat estetic", căruia îi revenea misiunea de „a da libertate cu ajutorul libertății". Va fi fost o idee greșită, dar pînă una alta noi am avut, din păcate, „Statul etic" și ne-a costat lacrimi și sînge.

Pentru a găsi idei tot atît de radicale într-o direcție analogă este nevoie să facem un salt de aproape două sute de ani, pînă la Herbert Read și la faimosul său „A educa prin artă". Teza sa centrală este că activitatea artistică, și numai ea, poate realiza și dezvolta în copil un mod de experiență integrală. El intuiește că pentru a dezvolta gîndirea logică nu este nevoie să se sacrifice imaginația: dimpotrivă. Și cu siguranță lucrarea sa nu a rămas fără o largă influență în cîmpul cunoașterii și al valorificării desenului infantil...

Greșeala lui este aceea de a fi vorbit de imaginație numai în funcție de artă. Atunci, mai bine ca el a văzut Dewey cînd a scris:

> Funcțiunea proprie a imaginației este viziunea unor realități și posibilități pe care nu le putem demonstra în condițiile normale ale percepției senzoriale. Ținta ei este de a pătrunde cu claritate în depărtare, în absență, în obscur. Nu numai istoria, literatura, geografia, principiile științei, dar chiar și geo-

metria și aritmetica conțin o cantitate de argumente asupra cărora trebuie să opereze imaginația ca să poată fi înțeleasă...

Și aici întrerup citatul pentru că în continuare nu mai este atît de frumos și ar fi păcat să-l continui.

Creativitatea, deci, pe primul loc. Dar învățătorul?

„Învățătorul — răspund cei din „Mișcarea Cooperării Educative" — se transformă într-un „animator". Într-un promotor de creativitate. Nu mai este acela care transmite o învățătură de-a gata, o pilulă pe zi; un îmblînzitor de mînji; un dresor de foci. Este un adult care stă cu copiii pentru a exprima tot ce este mai bun în el însuși, pentru a dezvolta și în el însuși deprinderile creației, ale imaginației, ale angajării constructive într-o serie de activități ce se consideră de-acum de la egal la egal; cele ale producției picturale, plastice, dramatice, muzicale, afective, morale (valori, norme de conviețuire), de cunoaștere (științifice, lingvistice, sociologice), tehnico-constructive, distractive, nici una dintre ele să nu fie înțeleasă ca o recreare sau distracție în comparație cu altele socotite mai demne.

Nici o ierarhie de materii. Și, în fond, o materie unică: realitatea, abordată din toate punctele de vedere, începînd de la prima realitate, comunitatea școlară, statul-împreună, modul de a sta și a munci împreună. Într-o școală de acest gen, copilul nu mai stă ca un „consumator" de cultură și de valori, ci ca un creator și producător, de valori și de cultură.

Nu sînt cuvinte: sînt reflexiuni care se nasc dintr-o practică de viață școlară, dintr-o luptă politico-culturală, dintr-o angajare și dintr-o experimentare de ani. Nu sînt rețete: reprezintă cucerirea unei poziții noi, a unui rol diferit. Și se înțelege că, la acest punct, infinite probleme îi năpădesc pe acești învățători, cerînd să fie rezolvate de la capăt. Dar între o școală

moartă și o școală vie, discriminarea cea mai autentică este tocmai aceasta: școala pentru „consumatori" este moartă, și a ne închipui că este vie nu-i îndepărtează putrefacția (care este sub ochii tuturor); o școală vie și nouă poate fi numai o școală pentru „creatori". Este ca și cum ai spune că nu mai ai de-a face cu „școlari" și „învățători", ci cu oameni întregi.

„Tendința spre o dezvoltare multilaterală a individului — ar spune Marx („Mizeria filozofiei") — începe să se facă simțită..."

Este adevărat că el zicea „începe" cu atîția ani în urmă...

Cînd vezi printre primii lucrurile, poți trece drept visător, pentru că timpul istoriei nu este niciodată cel al individului și lucrurile nu se maturizează în anotimpuri fixe, ca piersicile.

Marx nu era un născocitor, dar avea o foarte puternică imaginație.

Și nu neg că este nevoie și astăzi de o bună doză de imaginație pentru a vedea dincolo de școală așa cum este, pentru a ne închipui prăbușirea zidurilor ei de „casă de corecție din cînd în cînd".

Dar vrem și să credem că lumea poate să continue și să devină mai bună. Este la modă Apocalipsa. Clasele care văd apunînd dominația lor trăiesc acest amurg ca pe o catastrofă universală, citind în cărțile de ecologie așa cum, în Anul o mie, astrologii citeau în stele.

Bătrînii sînt egocentrici. O înțelesese deja foarte bine Giacomo Leopardi, pesimistul cu ochii deschiși și cu creierul treaz, recopiind și comentînd în al său Maculator, o duminică din 1827, o scrisoare veche deja pe vremea lui, și dedicată lamentației „că anotimpurile nu mai sînt cele de odinioară".

Dar mai bine citiți:

„Este totuși sigur că ordinea veche a anotimpurilor se strică încet-încet. Aici în Italia se văicărește toată lumea că anotimpurile de trecere nu mai sînt, și în această dispariție a hotarelor nu este nici o în-

doială... că frigul cîştigă teren. Am auzit pe tatăl meu spunînd că în tinereţea lui la Roma, în dimineaţa de Paşti, fiecare se îmbrăca de vară. Acum cine nu are nevoie să îmbrace flanela, pot să vă spun că se fereşte să lase cel mai mic lucru din cele pe care le purta în toiul iernii". Magalotti, *Scrisori familiare*, partea I, Scrisoarea 28, Belmonte, 9 februarie 1683 (o sută şi patruzeci şi patru de ani în urmă!) Dacă susţinătorii răcirii progresive şi încă în curs a globului, dacă bravul doctor Paoli (în ale sale frumoase şi foarte savante „Cercetări asupra mişcării moleculare a solidelor") n-ar fi avut şi n-ar fi stabilit alte dovezi ale acestei opinii a lor, în afară de mărturia înaintaşilor noştri, care afirmă absolut acelaşi lucru ca şi Magalotti, dovedind aceeaşi pretinsă uzanţă şi fixînd-o în acelaşi timp al anului, se poate vedea din acest pasaj că nu ar face un mare efect cu acest argument. Vechiul laudator temporis acti se puero,* nemulţumit de lucrurile umane, vrea ca şi cele naturale să fi fost mai bune în copilăria şi tinereţea lui decît după aceea. Raţiunea este clară, altfel spus, aşa li se părea aşa atunci; frigul îl plictisea şi îl făcea să simtă infinit mai puţin etc. etc.

Cu un pic de exerciţiu, este posibil să iei lecţii de optimism şi de la Giacomo Leopardi.

* Elogiator al faptelor din vremea copilăriei sale în lat. în text).

45. FIŞE

NOVALIS

Novalis, citat în primul capitol, a început să publice „Fragmentele" sale în 1798, la douăzeci şi şase de ani. În prima culegere, intitulată Blutenstaub (Polen), apărea acest gînd: „Arta de a scrie cărţi nu este încă descoperită. Dar totuşi este pe punctul de a fi găsită. Fragmentele din specia acestora sînt un fel de însămînţări literare. În ele se pot afla cu siguranţă unele seminţe sterpe — dar ce importă, dacă unele vor germina?" (Citez în traducerea lui G. Prezzolini, din volumul îngrijit de el: Novalis, „Fragmente", Carrabba Lanciano, 1922, ca să nu-mi iau responsabilitatea de a traduce direct din micul meu: Novalis, al editurii Reclam din Leipzig). În „Philosophische und andere Fragmente" („Fragmente filosofice şi altele"), găsim clasificarea „Fantasticii" reprodusă de mine şi care în original sună: „Hätten wir auch eine Phantastik, wie eine Logik, so wäre die Erfindungkunst erfunden".*

Din „Fragmentele" lui Novalis pornesc raze în toate direcţiile. În direcţia lingvistului: „Fiecare om are propria lui limbă". A politicianului: „Tot ceea ce este practic este economic" (Alles Praktische ist ökonomisch"). A psi-

---

* Dacă am avea şi o „Fantastică", aşa cum avem o Logică, arta descoperirii ar fi şi ea descoperită. (în germ. în text).

hanalistului: „Bolile trebuie să fie considerate ca nebunii corporale și în parte ca idei fixe“ ...

Vocea cea mai pură a romantismului, misticul „idealismului magic“, era capabil să culeagă realitatea, și din realitate, probleme pe care contemporanii săi nu reușeau să le vadă.

O bună selecție de „Fragmente de literatură“, sub îngrijirea Giuseppinei Colzecchi-Onești (text bilingv) se află la editura Fussi di Sansoni. Aici se citește această reflecție: „Orice Poezie întrerupe starea obișnuită, cotidianul vieții — asemănîndu-se prin aceasta cu Visul — cu scopul de a o reînnoi, de a menține totdeauna viu în noi sensul însuși al vieții. Pentru a o înțelege bine, după mine, este nevoie s-o alăturăm alteia (pe care n-o găsesc în afară de „Reclam“) care definește poetica romantică drept „arta de a face ca un obiect să devină străin, deși el este cunoscut și atrăgător“. Citite în transparență, cele două fragmente conțin poate germenii conceptului „înstrăinării“ obiectului, care, pentru Sklovski și formaliștii ruși din anii douăzeci, este esențial procesului artistic.

DUBLA ARTICULAȚIE

În variate jocuri asupra cuvîntului „piatră“ (vezi cap. 2) vor fi ușor de recunoscut — confruntînd de exemplu cu „Elemente de lingvistică generală“ de Martinet (Laterza, Bari, 1966) — exerciții asupra „primei articulații“ a limbajului (în care fiecare unitate are un sens și o formă fonică) și exerciții asupra celei de „a doua articulații“ (în care fiecare cuvînt este analizabil într-o succesiune de unități din care fiecare contribuie s-o deosebească de celelalte. „Lac“, de exemplu, în cele trei unități „l-a-c“). „Originalitatea gîndirii — scrie Martinet — nu se va putea manifesta decît într-o dispunere neașteptată a unităților“ (din prima articula-

ție). Cu ajutorul exercițiului, această „dispunere neașteptată se poate transforma în artă. A „doua articulație", analizată cum se cuvine, duce la recuperarea cuvintelor refuzate.

La pag. 189, Martinet vorbește de „presiunea fonică" și de „presiunea semantică" la care este supusă orice enunțare din partea unității vecine în lanțul vorbit și din partea acelora care „formează cu aceasta un sistem, care, adică, ar fi putut figura în locul acela și care au fost împiedicate să spună anume ceea ce aveau de spus". În munca de stimulare a imaginației, îmi pare evidentă funcțiunea unei activități care, în jurul fiecărui enunț, nu refuză, ci reconstruiește și utilizează diferite „presiuni".

„CUVÎNTUL CARE JOACĂ"

Pentru a aprofunda capitolele 2, 4, 9, 36 și în general toate cele în care cuvîntul (aici are minusculă) stă în primul plan, mi-am pregătit cîteva „lecturi" adecvate, cu un pic de lingvistică (Jakobson, Martinet, De Mauro) și ceva — admirabilă — semiotică (Umberto Eco) care nu poate să nu fie citată. Dar nu vreau să dau nume. Aș dovedi numai, inevitabil, diletantism, eclectism și confuzie. Sînt un simplu cititor, nu un adept al lucrărilor. Ca atîția alții, am descoperit etnografia și etnologia cînd m-a făcut să le descopăr Pavese inventînd pentru Einaudi o vestită colecție. Am descoperit lingvistica, la cîțiva ani (destui), după ce mi-am terminat studiile universitare, în timpul cărora am reușit — desigur cu ajutorul Universității însăși — să nu-i bănuiesc măcar existența. Cel puțin un lucru am învățat: că atunci cînd ai de-a face cu copiii, și dacă vrei să înțelegi ceea ce fac și ceea ce spun, pedagogia nu-i de ajuns și psihologia nu reușește să ofere o imagine totală a manifestărilor lor. Este

nevoie să se studieze și alte lucruri, să te apropii și de alte instrumente de analiză și de măsură. Chiar dacă fac asta ca autodidact nu strică deloc. Dimpotrivă.

Nu-mi displace nici să-mi mărturisesc sărăcia hinterlandului meu cultural (care nu-mi permite deci să scriu un „studiu" asupra imaginației infantile, chiar dacă mă lasă liber să mă refer la experiența mea), nici să renunț la justificarea, cu o bogată bibliografie, a atîtor lucruri, printre cele pe care le-am spus, care ar părea improvizații, sau invenții scoase din mînecă. Îmi displace să fiu ignorant, nu să fac o figură urîtă. Aș spune că este o datorie, să știi să faci o figură urîtă în anumite împrejurări.

Cu această precizare, declar aici că am o datorie față de cartea „Formele conținutului" de Umberto Eco (Bompiani, Milano, 1972) și în mod special față de eseurile „Drumurile sensului" și „Semantica metaforei". Le-am citit, adnotat și uitat, dar sînt sigur că ceva din sărbătoarea intelectuală pe care mi-au prilejuit-o mi-a folosit enorm.

Apoi eseul „Generarea mesajelor estetice" într-o limbă edenică, servește în mod eminent ca exemplu al unei tendințe a epocii de a înlătura hotarele dintre artă și știință, dintre matematică și joc, dintre imaginație și gîndirea logică. Aceasta se poate citi ca o povestire. Se poate transforma într-o fascinantă jucărie pentru copii. Și Eco nu se va supăra dacă îl recomand prietenilor mei învățători la școala elementară pentru ca, după ce i-au explorat în mod adecvat toate posibilitățile (care nu sînt puține) să încerce să introducă jucăria, de exemplu, într-a cincea elementară. Silvio Ceccato (vezi „Învățătorul neverosimil", Bompiani, Milano, 1972) a demonstrat deja că nu este nevoie să-ți fie frică să vorbești cu copiii despre „lucruri dificile": cînd este vorba de ei, greșești mai degrabă prin subevaluare decît prin supraevaluare.

DESPRE GÎNDIREA „ÎN PERECHI"
(vezi cap. 4)

Este interesant de notat că Wallon (în cartea deja citată, *Originele gîndirii la copil*) descoperă, dialogînd cu copiii, și „rime prin asonanțe". De exemplu, întreabă: „Ce lucru e arid"? Răspuns: „zid"; sau: „De ce-i negru ca o cioară"? Răspuns: „Pentru că este seară". Și aceasta, adică funcția cognitivă a rimei, justifică plăcerea pe care copiii o găsesc în ea mai mult decît simplul efect plăcut al repetării sunetului.

Uspenski, în eseul său „Despre semiotica artei" (în traducere italiană în volumul „Sistemele de semne și structuralismul sovietic", Bompiani, Milano, 1969) reia argumentul la nivelul creației artistice: „Afinitatea fonetică obligă poetul să caute și raporturi semantice între cuvinte: în acest mod fonetica generează gîndirea..."

ÎNSTRĂINAREA

Pentru conceptul de „alienare" sau de „înstrăinare", a se vedea eseul lui Victor Șklovski, „Structura nuvelei și a romanului" și încă „Arta ca procedeu", în volumul „Formaliștii ruși" (Einaudi, Torino, 1968). Citez și din unul și din celălalt: „Scopul artei este de a transmite impresia obiectului ca viziune și nu ca recunoaștere..." „Procedeul artei este procedeul înstrăinării obiectului..." „Pentru a face dintr-un obiect un act artistic este necesar să-l extragi din totalitatea faptelor de viață... să scoți obiectul... să extragi obiectul din seria asociațiilor obișnuite..."

„PERCEPȚIA SUBLIMINALĂ"

Atracția fonică între „prins" și „aprins" (vezi cap. 5) poate să se fi petrecut la nivelul

inconștientului, la nivelul a ceea ce Tauber și Green numesc „percepții subliminale" în a lor „Experiența prelogică" (Boringheri, Torino, 1971). Ei scriu: „Persoanele puternic creative recepționează cu mai mare disponibilitate materialul percepției subliminale..." și exemplifică prin chimistul german August Kekule, care într-o noapte a visat un șarpe cu coada în gură și a interpretat visul ca o recunoaștere a încercării sale de conceptualizare a anumitor probleme structurale de chimie: în sfîrșit, întîi visă șarpele care-și mușca coada, și pe urmă avu ideea „ciclului benzoic". În realitate, munca onirică nu creează — precizează autorii — un nou discurs, ci utilizează „percepții subliminale", verbale sau vizuale, care constituie o mină pentru imaginația activă.

FANTEZIE ȘI GÎNDIRE LOGICĂ

În legătură cu povestirile inventate de copii (vezi cap. 3, 5, 35) mi se pare valoroasă reflexiunea lui John Dewey, în „Cum gîndim" la p. 64:

> Povestirile imaginare spuse de copii posedă toate gradele coerenței interne: unele sînt incoerente, altele articulate. Cînd sînt conexate, acestea stimulează gîndirea reflexivă și, într-adevăr, de obicei ele se constată la mințile dotate cu capacitate logică. Aceste construcții fantastice precedă adesea un gînd de tipul cel mai riguros coerent și îi pregătesc calea.

„Stimulează"... „preced"... „pregătesc calea"... Nu-mi pare arbitrar a deduce de aici că, dacă vrem să-i învățăm pe copii să gîndească, trebuie întîi să-i învățăm să inventeze.

Tot din Dewey, o altă frumoasă reflecție: „Gîndirea trebuie rezervată noului, precarului, problematicului. De aici sensul de constrîngere mintală și de pierdere de timp pe care copiii îl simt cînd li se cere să reflecteze asupra lucrurilor familiare". Dușmana gîndirii este plic-

tiseala. Dar dacă-i invităm pe copii să se gîndească la „ce s-ar întîmpla dacă (vezi cap. 6) Sicilia și-ar pierde nasturii, sînt gata să pariez pe toți butonii mei (bottone) că nu se vor plictisi".

GHICITOAREA CA FORMĂ DE CUNOAȘTERE (vezi cap. 13)

În ale sale „Studii pentru mîna stîngă" — o carte cum nu se poate mai stimulatoare pentru oricine, nu numai pentru cine se interesează de educație — Jerome S. Bruner, vorbind despre „arta și tehnica descoperirii", scrie:

Filozoful englez Weldom descrie activitatea de rezolvare a problemelor în chip interesant și curios. După el, rezolvăm o problemă sau facem o descoperire cînd impunem unei dificultăți forma ghicitorii pentru a o transforma într-o problemă care poate fi rezolvată și a ne face să avansăm astfel în direcția dorită. Cu alte cuvinte, noi reformulăm dificultatea într-o formă cu care știm să lucrăm și lucrăm asupra ei! O bună parte din ceea ce numim descoperiri constă în a ști să impui diferitelor soiuri de dificultăți o formă asupra căreia să fie posibil să lucrezi. O mică, dar crucială parte din descoperirile de cel mai înalt nivel constă în invenție și în dezvoltarea de modele eficace, în transpunerea unei probleme într-o ghicitoare. Pe acest teren strălucește mintea cu adevărat genială; dar este surprinzător și să vezi în ce măsură persoane absolut comune pot, cu binefăcătorul aport al învățării, să construiască interesante modele de acest gen, modele care cu un secol în urmă ar fi fost considerate de o mare originalitate...

Un frumos capitol dedică ghicitorii „în toate feluritele ei forme" Lucio Lombardo Radice în cartea sa „Educația minții" (Editori Riuniti, Roma, 1962). El analizează mai ales „jocul de a ghici" în care un jucător se „gîndește" (la un obiect, la un animal, la o persoană etc.) iar altul, printr-o serie de întrebări, asediază, pentru a spune astfel, lucrul gîndit și îl constrînge să se dezvăluie.

Este unul din jocurile cele mai bogate și utile (p. 56) din punctul de vedere al maturizării intelectuale și al achiziționării unui patrimoniu cultural. Micuțul va trebui să fie învățat întîi care este metoda de urmat pentru a ghici (lăsat de unul singur, la început nu știe ce să întrebe). Metoda cea mai

bună este aceea de a restrînge încet-încet cîmpul posibilităților. Bărbat, femeie, copil, animal, vegetal sau mineral? Dacă este bărbat trăiește, a trăit cu adevărat, dar în timpuri antice, sau în fantezie? Dacă îl cunoaștem personal, este tînăr sau bătrîn, însurat sau burlac?...

Metoda de care vorbim este ceva mai mult decît un truc pentru a ghici, este metoda principală a intelectului: clasificarea, regruparea în concepte a datelor experienței. Vor apărea probleme foarte interesante, deosebiri din ce în ce mai fine și mai precise. Dacă este vorba de un obiect: este construit de om, sau este un obiect din natură? etc....

Cuvîntul „ghicitoare" apare în chip ciudat în cartea „Agostino din Ippona" de Peter Brown (Einaudi, Torino, 1971), la capitolul în care autorul vorbește de Augustin ca predicator și de felul lui de a interpreta Biblia ca un „mesaj", ca să spunem așa cifrat.

Vom vedea (p. 251) cum atitudinea lui Augustin față de alegorie rezumă o întreagă concepție de cunoaștere. Totuși, motive mai puțin subtile puteau să-i facă pe ascultătorii săi să prețuiască predicile episcopului lor. Văzută în această lumină, Biblia devine de fapt o uriașă enigmă, aproape o lungă inscripție în caractere necunoscute. Avea toată seducția primară a ghicitorii, a acelei forme mai primitive ca oricînd a triumfului asupra necunoscutului care constă în a descoperi ceea ce este familiar, ascuns sub aparențe necunoscute.

Interesant este pasajul și în continuare:

Africanii aveau o dragoste barocă pentru subtilitate: dintotdeauna i-a delectat jocul cu cuvintele; excelau în a scrie acrostihuri elaborate; apreciau enorm ceea ce romanii numeau *hilaritas*, adică acea emoție în care se amestecau excitația intelectuală și pura plăcere estetică, suscitate de o vorbă de duh reușită. Și tocmai această hilaritas o oferea Augustin auditoriului său...

A se vedea apoi „Matematica omului de pe stradă în problema alegerilor", de Vittorio Checcucci, în care sînt prezentate cercetările conduse de el însuși și de studenții săi de la Seminarul didactic al Institutului matematic al Universității din Pisa, în legătură cu o școală

medie și un Institut Tehnic Nautic din Livorno. „Materia primă" a cercetării era constituită de cîteva ghicitori și probleme populare de tipul „cum să salvezi și capra și varza".

EFECTUL DE AMPLIFICARE

De la basmul original se trece la „basmul calchiat" (vezi cap. 21) de-a lungul unui efect de adevărată „amplificare", de felul celei descrise în eseul care poartă acest titlu, de A. K. Zolkovski (în italiană, în volumul: „Sistemele de semne și structuralism sovietic"):

„... Un element complet lipsit de relief și de importanță la început, capătă deodată, într-un context particular, o pondere determinantă. Aceasta este posibil datorită caracterului poliedric și, pentru a spune așa, asimetric al lucrurilor: ceea ce este nesemnificativ într-un sens dat deschide calea, în anumite condiții, la ceva dificil și important în alt sens..."

În fizică și în cibernetică acest efect este cunoscut sub numele de „amplificare". În procesul de amplificare o cantitate mică de energie, acționînd ca semnal, pune în mișcare mari mase de energie înmagazinată care se eliberează și produce efecte de mare importanță". După Zolkovski „amplificarea" poate fi considerată ca o „structură" a fiecărei descoperiri, artistice sau științifice.

Un element secundar al basmului original „eliberează" energia noului basm, acționînd ca element „amplificator".

TEATRUL COPIILOR

Asupra dezvoltării unui „teatru al copiilor" — altfel spus al unei activități de producție teatrală infantilă, înăuntrul și în afara școlii — pe lîngă cartea lui Franco Passatore și a amici-

lor (vezi cap. 23), a se vedea: „Munca teatrală în școală", în caietele „Mișcarea cooperării educative" (La Nuova Italia, Firenze, 1971); „Tehnicile teatrului în pedagogia lui Freinet", de Fiorenzo Alfieri (în „Mișcarea cooperării educative", nr. 11, 12, 1971); „Să facem teatru", de Giuliano Parenti (Paravia, Torino, 1971); „O țară — Experiențe de dramaturgie infantilă", de Sergio Liberovici și Romeo Rostagno (la Nuova Italia, Firenze, 1972); „Teatrul copiilor", sub îngrijirea lui Giuseppe Bartolucci (Guaraldi, Milano, 1972).

Experții ar putea încerca să elimine, din seria dedicată experiențelor și tehnicilor care privesc copilul ca „producător", cartea lui Giuliano Parenti, care este într-adevăr un „ghid al practicii teatrale", dar numai în mică măsură privește copilul ca pe un creator al textelor sale: teatru „făcut" de copii, dar nu, propriu-zis „teatru al copiilor". Articolul citat al lui Fiorenzo Alfieri se situează la extrema opusă: în el vedem copiii improvizînd intrigi, pregătind un minimum de aparatură, făcînd o piesă cu subiect, antrenînd chiar pe spectatori, totul sub semnul unei minunate „nerepetabilități"; teatrul ca „moment vital" spontan, nu ca „retrăire".

Personal, găsesc foarte eficace momentul „teatru, joc, viață" și nu mai puțin eficace propunerea lui Parenti de a reflecta asupra unei „Gramatici a teatrului" care poate lărgi orizontul copilului inventator. După primele improvizații, pentru ca jocul să nu se epuizeze, trebuie să-l îmbogățim. Libertatea are nevoie de suportul „tehnicii"; într-un echilibru dificil, dar necesar. O spunea și Schiller, la vremea lui.

Adaug că mi s-ar părea bun (dacă ar exista) și un „teatru pentru copii"; pentru a satisface alte exigențe culturale, nu mai puțin autentice.

„Teatrul copiilor" și „teatrul pentru copii" sînt două lucruri diferite, dar la fel de importante dacă și unul, și altul știu să se pună cu adevărat în serviciul copiilor.

MERCEOLOGIE FANTASTICĂ

Un modest mic tratat de „merceologie fantastică" (vezi cap. 26) este conținut în cărticica mea „Călătoriile lui Giovanino Perdigiorno", în care protagonistul vizitează, unul după altul, oamenii de zahăr, planeta de ciocolată, oamenii de săpun, oamenii de ghiață, oamenii de gumă, oamenii-nori, planeta melancolică, planeta copil, oamenii „cei mai" (cel mai tare, cel mai gras, cel mai sărac etc.), oamenii de hîrtie (de dictando și de aritmetică), oamenii de tutun, țara fără somn (unde se cîntă deșteptarea în loc de nani-nani), oamenii de vînt, țara lui „ba" (unde oamenii nu știu să spună nu sau da), țara fără greșeală (care nu există, dar va exista, poate). N-o amintesc aici doar pentru a-mi face propagandă, ci pentru că mai mulți copii, după ce au privit-o, după ce au citit primele pagini, nici n-au mai așteptat să ajungă pînă la sfîrșit pentru a începe ei înșiși să inventeze țări și oameni făcuți din materiile cele mai stranii (de la alabastru la vată), ba chiar și din energie electrică. Însușindu-și ideea și proiectul, le foloseau în felul lor, cum folosesc de obicei jucăriile. Să reușești să trezești în copii dorința de joacă îmi pare un frumos succes, pentru o carte.

URSUL DE CÎRPĂ (vezi cap. 31)

Se dau explicații convingătoare asupra prezenței în lume a jucăriilor urși de cîlți sau de cîrpă, cîini de cauciuc, cai de lemn și alte jucării reprezentînd animale. Fiecare din ele răspunde unei funcțiuni afective care a fost deja bine ilustrată. Copilul care-și ia în pat ursul său de cîrpă sau de cîlți este în drept să ignore de ce o face. Noi o știm, mai mult sau mai puțin. El îi dă acea căldură și acea protecție pe

care tatăl și mama, în acel moment, nu i le asigură prin atingerea lor fizică. Calul-leagăn o fi avînd vreo legătură cu farmecul cavaleriei și, cît de cît, cel puțin în vechime, cu educația pentru viața militară. Dar poate pentru a explica pe de-a întregul raportul între copil și animalul-jucărie este nevoie să ajungem mult mai departe în trecut.

Anume, în timpurile îndepărtate în care primele animale au fost domesticite de om și au apărut în jurul adăpostului familiei sau tribului primii cățeluși, atît de potriviți să crească alături de copii. În trecutul mai îndepărtat, în adîncul totemismului, cînd nu numai copilul, ci tribul întreg de vînători avea un animal protector și binefăcător pe care-l proclama strămoș, luîndu-i numele.

Primul raport cu animalele a fost de natură magică. Că, în dezvoltarea lui, copilul poate retrăi acea fază, iată o teorie care a părut fascinantă pe vremuri, dar care nu a convins pe nimeni întru totul. Dar ceva de totem are totuși ursulețul de cîlți, regiunea în care el trăiește are chiar atributele miturilor, care nu sînt creații arbitrare ale fanteziei, ci forme de apropiere a realității.

Copilul, cînd va deveni mare, va uita ursul cu care se juca... Dar nu cu totul. Răbdătorul animal va continua să se încălzească înăuntrul lui, ca într-un pat cald și într-o bună zi va sări afară neașteptat, de nerecunoscut la o privire superficială.

Îl vedem cu surprindere izbucnind într-un pasaj din „Omul se creează pe sine însuși" de V. Gordon Childe (Einaudi, Torino, 1952). Autorul vorbise pînă atunci de cu totul altceva, la p. 64:

Un anumit grad de abstracțiune este în orice caz caracteristica fiecărei limbi. Dar, după ce am extras astfel ideea ursului din ambianța sa concretă și reală și după ce am lipsit-o de multe atribute particulare, putem uni ideea însăși cu alte idei la fel de abstracte și s-o înzestrăm cu atribute chiar dacă nu am întîlnit niciodată un urs în atari circumstanțe și cu asemenea

atribute. Este posibil, de exemplu, să vorbeşti despre un urs înzestrat cu darul vorbirii, sau să-l descrii în actul de a cînta la un instrument muzical. Se poate juca cu cuvintele, şi acest joc poate contribui la formarea mitologiei şi magiei, în acelaşi timp poate duce şi la invenţie, dacă lucrurile despre care se vorbeşte şi la care se gîndeşte pot fi efectiv realizate şi experimentate. Povestea oamenilor înaripaţi precede cu mult invenţia unei maşini de zbor, practic realizabilă...

E un pasaj frumos, care spune mult mai mult decît pare asupra importanţei jocului cu cuvintele. Şi ursul este foarte nimerit aici. Căci nu este oare aceeaşi persoană, primitivul care dă cuvîntul ursului său şi copilul care-l face pe-al lui să vorbească în joacă?

Dacă aş paria că, fiind copil, Gordon Childe s-a jucat cu un urs de cîlţi şi că această amintire inconştientă l-a ghidat în scrierea acestui pasaj, — cu siguranţă n-aş pierde.

UN VERB PENTRU A NE JUCA (vezi cap. 33)

„Copiii ştiu ceva mai mult decît ştie gramatica", scriam eu în 28 ianuarie 1961, într-un articol publicat în „Passe Sera", dedicat imperfectului pe care copiii îl folosesc „cînd îşi asumă o personalitate imaginară, cînd intră în poveste, chiar acolo pe pragul unde se produc ultimele pregătiri înainte de joc". Acel imperfect, fiu legitim al lui „era odată", care dă semnalul de început al basmelor, este de fapt un prezent special, un timp inventat, un verb anume pentru joacă; pentru gramatică, el este un prezent al trecutului. Dicţionarele şi gramaticile par să ignore totuşi această folosire deosebită a imperfectului. Ceppellini, în al său util „Dicţionar gramatical", înregistrează cinci folosiri ale imperfectului, şi a cincea este definită ca „timpul clasic al descrierilor şi poveştilor", dar nu ia în considerare jocurile copiilor. Panzini şi Vicinelli (vezi Cuvîntul şi viaţa) sînt ga-

ta-gata să facă descoperirea decisivă, cînd spun că „imperfectul circumscrie momentele sugestive ale reevocărilor sau reamintirilor poetice", şi mai mult încă atunci cînd amintesc că fabula (din care derivă „favola" — basmul) vine din latinescul fari, adică a vorbi: fabulă „lucru spus"... Dar nu ajung să clasifice un „imperfect fabulativ".

Giacomo Leopardi, care pentru verbe avea o ureche cu adevărat fabuloasă, reuşeşte să descopere în Petrarca un imperfect cu semnificaţie de condiţional trecut: „Orice altă voie a ei / era moartea-mi, iar a ei făptuire vinovată"* (adică „ar fi fost pentru mine moartea"); dar se vede că la verbele copiilor nu făcea aluzie cînd îi vedea jucîndu-se şi sărind „pîlcuri în piaţetă" şi se bucura, suflet bun, de „vesela lor rumoare". Cine ştie, poate că în acea „veselă rumoare", se amesteca şi vocea unui băieţaş, care sugera un joc urît: „Eu eram cocoşatul, micul conte, cocoşat..."

Toddi, în a sa „Gramatică revoluţionară", se apropie de cazul nostru cu o imagine fericită: Imperfectul este folosit adesea ca un fundal scenic în faţa căruia se „desfăşoară restul acţiunii..." Cînd copilul spune „eu eram", de fapt înalţă acel fundal, schimbă decorul. Dar gramaticile nu-l observă decît pentru a-i prilejui noi motive de plictiseală la şcoală.

POVEŞTILE MATEMATICII

Alături de o „matematică a poveştilor" (vezi cap. 37) există şi „poveşti ale matematicii". Cine urmăreşte rubrica „Jocuri matematice", de Martin Gartner, în revista „Scienze" („Ştiinţe", ediţia italiană a revistei „Scientific American") m-a şi înţeles. „Jocurile" pe care matematicie-

* Ch' ogni altra sua voghia / eva a me morte, e a lei infamia rea".

nii le inventează pentru a explora teritoriile lor, ori pentru a descoperi altele noi, capătă adesea caracteristica de ficțiuni („fictions") care stau la un pas de invenția narativă. Iată, de exemplu, jocul denumit „Viața", creat de John Norton Conway, un matematician din Cambridge („Scienze", mai 1971). Acesta constă în a simula pe calculator nașterea, transformarea și declinul unei societăți de organisme vii. În acest joc, configurațiile inițial asimetrice tind să devină simetrice. Profesorul Conway, le numește „stupul", „semaforul", „balta", „șarpele", „pluta", „barca", „planorul", „ceasul", „broasca rîioasă" etc. El asigură că acestea constituie „un minunat spectacol ce poate fi observat pe ecranul calculatorului", un spectacol în care, în definitiv, imaginația se contemplă pe sine însăși și structurile sale proprii.

APĂRAREA „MOTANULUI ÎNCĂLȚAT"

În legătură cu copilul care ascultă povești (vezi cap. 38) și posibilele conținuturi ale „ascultării" sale, se poate vedea (în „Giornali dei genitori" — „Jurnalul părinților", decembrie 1971), o scriere de Sava Melauri Cerrini despre „morala" „Gatto con gli stivali" „Motanului Încălțat", în care se spune:

În poveștile pentru copii, adesea la început există cineva care moare și lasă moștenire fiilor bunuri, dintre care unul, cel mai modest, are însușiri miraculoase. De obicei frații moștenitori nu se văd cu ochi buni, cel mai norocos vrea totul pentru el și-i lasă pe ceilalți să se descurce; la fel și în povestea noastră, cel mai tînăr este nefericitul, care, pomenindu-se doar cu un motan, nu știe cum să-și potolească foamea. Din fericire, motanul numindu-l „stăpîne" se pune din propria-i voință spontană în serviciul lui, promițîndu-i să-l ajute. Acest motan nu este în realitate decît un viclean cunoscător al lumii, știe că înainte de toate este nevoie să salveze aparențele, de aceea cu singurul ban de aur pe care i-l dă stăpînul își cumpără un costum frumos, cisme și pălărie; apoi,

astfel gătit şi cu un cadou arătos, se prezintă la rege pentru ca să obţină ceea ce el doreşte; iată deci o tehnică omologată, întru totul potrivită pentru cei neînsemnaţi ca să iasă din umbră, să se apropie de putere şi să facă opere: îmbrăcaţi-vă bine, prefaceţi-vă că aveţi de îndeplinit o importantă misiune, duceţi un dar cui vă sprijină, înfricoşaţi în mod autoritar pe cei ce vă stau în cale, prezentaţi-vă în numele unei persoane importante şi calea vă va fi deschisă...

Şi după ce rezumase povestea din acest punct de vedere, conchidea:

Iată morala fabulei: Cu şiretenie, cu înşelăciune, puteţi deveni puternici ca regii. Cum bunătatea în familie, ajutorul reciproc între fraţi lipseşte, este necesar să te laşi ajutat de cine a înţeles sistemul, adică de un politician ca motanul, pentru a deveni un prostănac cum este de obicei cel puternic.

Subsemnatul, comentînd această lectură a vechii poveşti, nu-i contestam legitimitatea, dar invităm la prudenţă.

Este uşor să „demistifici", dar poţi greşi ţinta. Este adevărat că în „Motanul Încălţat" decorul şi costumele sînt medievale, că aici se oglindeşte tema vicleniei ca armă de apărare şi atac a celui slab împotriva mai puternicului, că această temă aparţine unei ideologii subalterne, este expresia lumii servilor gliei, capabili de cîrdăşie (toţi contribuie să-l înşele pe rege) dar nu de adevărată solidaritate; dar motanul, în sine, este altceva...

Nu putem omite — adăuga apărarea „Motanului Încălţat" — să amintim paginile dedicate de Propp în lucrarea sa: „Rădăcinile istorice ale poveştilor cu zîne", temei „auxiliarilor fermecaţi" şi „darurilor vrăjite", care este printre temele centrale ale poveştilor populare. După Propp (şi după alţii), animalul care, în basme, este un binefăcător al omului, sau îl ajută în încercările grele, sau îl răsplăteşte în chip regesc pentru că a fost cruţat în timpul vînătorii, este — sub haine acum „laice" şi pur narative — animalul totem venerat de triburile primitive ale vînătorilor care aveau cu el un contract de tip religios. Cu trecerea la viaţa sedentară şi la agricultură, oamenii abandonară vechile credinţe totemice, conservînd oricum o idee deosebită şi intensă despre prietenia dintre oameni şi animale.

În vechile rituri de inițiere, tinerilor tribului li se încredința un animal-protector, un „spirit păzitor". După abandonarea acelor rituri, s-a extras din ele povestirea: animalul-protector se pomeni transformat în „salvatorul fermecat" al basmelor și continuînd să trăiască în imaginația populară capătă încet-încet cu timpul conotații diferite, astfel încît adesea este deficil să-l recunoști în travestiri cărora trebuie să se adapteze.

Trebuie imaginație și pentru a reface drumul înapoi, pentru a despuia povestea de culorile ei vii, și a ajunge la miezul ei cel mai secret: atunci, în micul orfan, sau în cel mai tînăr din cei trei frați (despre el este vorba totdeauna în povești de acest gen) putem recunoaște pe tineretul care se inițiază, în motanul care se însărcinează să-i apropie norocul, „spiritul său păzitor". Și dacă la acest punct ne întoarcem la poveste, se poate întîmpla că motanul să-și dezvăluie două fețe: una, aceea, bine descrisă de Sara Melauri, de inițiator într-o lume coruptă și inumană; alta, aceea a aliatului care face dreptate protejatului său. Și în orice caz acest bătrîn motan, moștenitorul unor obscure tradiții milenare, relicva timpurilor îngropate în liniștea preistoriei, ne apare mult mai respectabil decît un viclean corupător, ori un intrigant de curte.

Firește, copilul care ascultă povestea Motanului Încălțat trăiește în prezentul său, în care nu e loc nici pentru istorie, nici pentru preistorie.

Dar, într-un chip pe care noi nu vom ști să-l definim, el reușește poate să simtă că sîmburele cel mai autentic al poveștii nu este cariera falsului marchiz de Carabas, ci legătura dintre tînăr și motan, dintre micul orfan și animal. Aceasta este poate imaginea cea mai durabilă și, pe plan emotiv, cea mai eficace. Aceasta se sudează în el cu sistemul de afecte din care adesea face parte — asumînd un rol de mare importanță deja descris de psihologie — un animal, real sau imaginar (jucărie).

În numărul 3—4 din 1972 al aceluiași „Giornali dei genitori" („Jurnal al părinților") Laure Konti scria o nouă „apărare a Motanului Încălțat", pe care o redau aici aproape în întregime:

... vreau să povestesc cum am trăit eu, copilă, cu o jumătate de secol în urmă adică, povestea Motanului Încălțat.

Înainte de toate, Motanul, ca și micul lui stăpîn și ca mine, era mic într-o lume de Mari; dar cismele lui îl făceau în stare să facă pași foarte lungi, adică

să iasă din starea lui de micime chiar rămînînd în ea, să facă paşi uriaşi chiar rămînînd un mic motan. Şi eu voiam *să rămîn mică*, dar *să fac ceea ce fac cei mari*, chiar să-i bat pe aceştia pe propriul lor teren, peste puterile mele fireşti... Raportul mic-mare ieşea dealtfel din sensul propriu, al dimensiunilor, pentru a se proiecta într-un sens figurat. Motanul, pe lîngă că este mic, este şi subevaluat, socotit inutil: prezenţa lui în casă era socotită un mărunt capriciu supărător de-al meu. De aceea îmi plăcea mult că micul animal inutil devenise un puternic aliat. Ce anume făcea Motanul nu mă interesa deloc, de aceea îl uitasem complet: a fost nevoie de „Giornali del genitori" („Jurnalul părinţilor") ca să-mi reamintească viclenniile sale diplomatice şi recunosc că este vorba de o diplomaţie vulgară. Dar pe mine acţiunile Motanului nu mă interesau, mă interesau rezultatele: mă interesa că se poate *învinge* jucînd pe *pierzătorul*, dacă pot exprima cu limbajul adult o senzaţie infantilă (în fapt copilul care moştenea Motanul era la început compătimit pentru moştenirea aceasta fără importanţă). Deci mă fascina dubla răsturnare: din mic în mare şi din păgubaş în cîştigător. Nu mă interesa victoria în sine, ci mă interesa victoria *improbabilă*.

Dubla natură a motanului (mic-mare, păgubaş-cîştigător) satisfăcea nu numai dorinţa paradoxală de a fi mare chiar în timp ce eram mică, dar şi altă dorinţă paradoxală, de a vedea învingînd o fiinţă ce continua să rămînă un motănel mic, slab, delicat. Eu detestam pe cei tari, în luptele de basm dintre cei tari şi cei slabi, şi eram alături de cei slabi; dar dacă cei slabi învingeau, exista riscul de a fi consideraţi tari şi deci de a fi uriţi. Povestea „Motanului Încălţat" mă îndepărta de acest risc, pentru că Motanul, chiar cîştigînd partida împotriva Regelui, continua să rămînă un Motan. Era vorba adică de situaţia David—Goliat, dar cu un David care continua să rămînă un ciobănaş şi nu devenea niciodată Puternicul Rege David; nu fac această comparaţie *aposteriori*: la aceeaşi vîrstă cînd mi se povestea povestea Motanului, mi se citea şi Sfînta Scriptură şi faptul că ciobănaşul devenise Rege nu-mi plăcea de fel, mie-mi plăcea doar că îl doborîse pe uriaş cu mica lui praştie. Spre deosebire de David, Motanul îl învingea pe Rege, dar nu devenea Rege, rămînea Motan. Astfel, dacă mă gîndesc la experienţa mea personală, pot confirma pe deplin ceea ce spui tu: nu „conţinutul", ci „mişcarea" era esenţialul poveştii. Conţinutul putea fi chiar conformist, reacţionar; dar mişcarea era cu totul altceva, de vreme ce demonstra că în viaţă ceea ce contează nu este prietenia regilor, ci prietenia motanilor, adică a fiinţelor mici, subevaluate şi slabe, care ştiu să se impună celor puternici.

ACTIVITATE EXPRESIVĂ ȘI EXPERIENȚĂ ȘTIINȚIFICĂ

Drept comentariu la cap. 44, în ce privește școala, a se citi, din regretatul Bruno Ciari, acest pasaj din volumul *Moduri de predare:*

S-ar părea, la prima vedere, că nu este cazul să existe un punct de contact între activitatea expresivă, creativă și experiența științifică. Dar, de fapt, există un raport strîns. Copilul care, pentru a se exprima, mînuiește pensule, culori, hîrtii și cartoane, pietricele etc., care taie, lipește, modelează și așa mai departe, dezvoltă prin aceasta deprinderile de concretețe, de aderență la lucruri, ale unei anume exactități, care concurează la formarea unei obișnuințe științifice generale, în care dealtfel este prezent totdeauna un aspect creativ, manifestate în capacitatea savantului adevărat de a se servi pentru proprille-i experiențe de mijloacele cele mai simple oferite de mediul înconjurător. Dar cum sîntem cu toții de acord că formația științifică trebuie să pornească de la fapte, de la observații, de la experiențele efective ale copilului, îmi pare demn de a pune în lumină ca cea mai importantă dintre activitățile expresive, textul liber, care stimulează copilul să observe mai bine realitatea, să se implice în experiență...

Copiii învățătorului Ciari dresau hîrciogi, se jucau socotind în sistemul Maya, descopereau fraza ipotetică făcînd experiențe asupra conservării cărnii în gheață, transformaseră jumătate din clasă în atelier de pictură; în sfîrșit, puneau fantezie în tot ce făceau.

ARTĂ ȘI ȘTIINȚĂ

Interesant, în privința analogiilor și omologiilor de structură între metodologia estetică și metodologia științifică, este volumul „Știința și arta", apărut sub îngrijirea lui Ugo Volli (Mazzotta, Milano, 1972). Teza generală este că „munca științifică și munca artistică, au amîndouă drept caracteristică esențială pe aceea de

a proiecta, de a da sens, de a transforma realitatea: de a reduce adică obiecte și fapte la semnificații sociale. Și una, și alta sînt semiotice ale realului".

Diferitele eseuri, de diferiți autori, se mișcă pe granița tradițională dintre artă și știință, pentru ca s-o nege și să demaște caracterul ei ilegitim pentru a descoperi terenuri comune, din ce în ce mai vaste, de care cele două activități să se ocupe cu instrumente din ce în ce mai asemănătoare. Computerul, de exemplu, servește matematicianului și servește artistului care caută forme noi. Pictori, arhitecți și savanți lucrează împreună în centre de producere automată de forme plastice. Formula lui Nake pentru ordinatoarele sale „computergraphics"* ar fi cea mai bună într-o „gramatică a fanteziei" și în consecință, o retranscriu:

Fie un repertoriu finit de R semne, un număr finit de M reguli pentru a combina astfel de semne între ele și o intuiție finită I care stabilește din cînd în cînd ce semne și ce reguli să se aleagă respectiv între R și M. Ansamblul celor trei elemente (R, M, I) va reprezenta atunci programul estetic.

În care — se poate sublinia — I reprezintă intervenția întîmplării. Și se mai poate observa că întregul are forma unui binom fantastic, în care E și M, pe de o parte, sînt norma, I — arbitrul creativ. „Și în artă — spunea dealtminteri Klee, în epoca precibernetică — există spațiu suficient pentru cercetarea exactă".

* „grafică de calculator".

Lei 5,25

Editura didactică și pedagogică